PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IX. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM
2005 JÚLIUS-AUGUSZTUS

799,- FT

KONZOL



JÁTÉKMACKÓK, NEKTEK ANNYI!

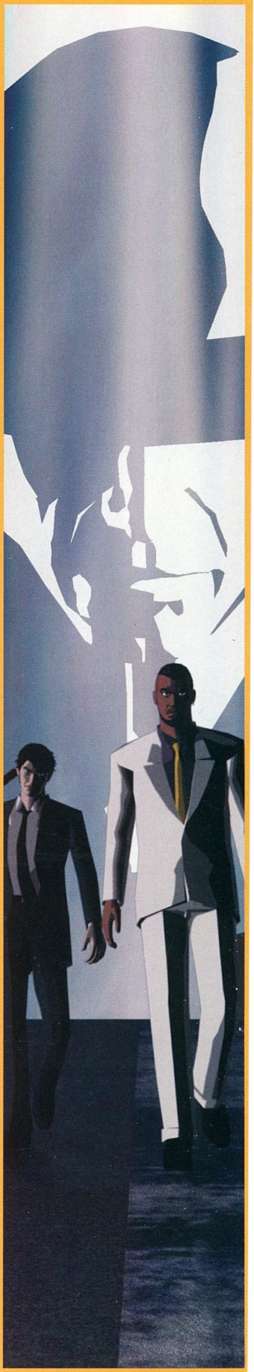
CONKER: LIVE AND RELOADED (XBOX)

AVI TÉMÁNK: KORHATÁR NÉLKÜL • BIG + ANTARU IN JAPAN • KILLER 7 • JUICED • BATMAN BEGINS • DESTROY ALL HUMANS
LOT DOWN • SAMURAI WESTERN • BEAT DOWN • COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM • FANTASTIC 4 • 7 SINS • ADVENT RISING




MOST MÁR VALÓBAN AKAD MITŐL FÉLNI A SÖTÉTBEN
BATMAN BEGINS™
A VIDEOJÁTÉK
AZ IGAZSÁGHOZ VEZETŐ ÖSVÉNY ITT KEZDŐDIK: WWW.EAGAMES.HU/BATMAN
A félelem valódi fegyverré válik kezedben, mikor rettegést ültetsz ellenfeleid szívébe
Száguldj át Gotham városának utcáin a Batmobilban, hi-tech fegyverekkel és eszközökkel elsöpörve mindenkit, aki az igazság útjában áll
Ninja harcmodorod elengedhetetlen a kézitusában és segíti a fontos információk megszerzését
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
XBOX
DC
EA GAMES
BATMAN BEGINS
16+

TARTALOM



AKTuális 85

2005 JÚLIUS-AUGUSZTUS – A NYÁRI ŐRÜLT BULIK, EMLÉKEZETES KERTI GRILLPARTIK, SZÚNYOGCSÍPÉSEK, TÚLZOTT NAPOZÁS UTÁNI LEPIRULÁSOK, ÉS AZ 576 KONZOL ÖSSZEVONT SZÁMÁNAK HÓNAPJA(!)

Július-augusztus, nyári összevont szám. Ez egy csomó minden fontos dolgot jelent.

1 – Szabadság! Itt volt az ideje, a fáradtságtól néha már Xbox DVD-ket akartunk lejátszani (nagy káromkodások közepette) a PS2-n, fordítva fogtuk az infrás egeret (milyen köcsög inverz egér ez?), és hajlamosak voltunk a 10 pontos játékokat 6-ra értékelni. Na jó, ilyenek nem voltak.

2 – Nemsokára Sziget. Zene, tánc, kaja, szesz, szexsz. Nagyonkirály. (Hallo, ha valaki olvassa ezt a Sziget főgurujai közül: küldetek már egy-két heti jegyet lécci. Kaptok cserébe Gran Turismo-t. Vagy akármit.)

3 – Az újság 2 hónapig van a standon. Mindenki megveszi – van, aki kétszer is. Mindenki rommá olvassa. Kell a betű. Konklúzió: nagyon oda kell tenni magunkat. (Már arra is gondoltunk, hogy mi írunk egy atom játékot, csak, hogy legyen egy 10 pontos stuff így nyárra. A 10 print „Az 576 Konzol bemutatja"; 20 goto 10 utasítással után elakadtunk.)

Nagyjából ennyi, amit (erről) a nyárról tudni kell. ;)

Összevont számunkat a „mindent beleadás" jellemzi. Először is a „gondolatébresztő" cikkek: Liquid és HZX a szokásosnál még nagyobb elánnal tették oda magukat a „konzolvilág nagy kozmikus okosságainak fejtegetése" ügyében. Én a felét sem értettem… És még azt mondják egyesek, hogy ez a gamer-téma gyerekeknek való…
„Szórakoztató útleírásokat gyártó részlegünk" is aktivizálta magát: végre sikerült előrángatni Biget Tokió szórakoztató negyedének legmélyebb bugyraiból, és jött vele Antaru is, úgyhogy most aztán van Japán bemutató rogyásig.
Játékok? Játékok. Isten lássa a lelkem, én mindent bedobtam, minden titkos forrást feltúrtam, minden céget kiraboltam, loptam, csaltam, hazudtam, még azt is leteszteltük, amit nem kellett volna. Nem mondom, hogy nagyon púp az eresztés – szerkesztőségünk szerint egyértelműen a Conker lesz a nyár slágere –, de azért el lehet mazsolázni a címek között. Egyébként is, játszani majd szeptemberben kell, nem mindegy, mi jön ki nyáron?
Mi van még? Ja, itt van Samatőr. Samu. Az új tesztelő, tinilányok és tinifiúk bálványa, az új üstökös. Igaz, hogy már előző hónapban is itt volt, de csak most hagytam kibontakozni – most viszont teljes terjedelmében. Ő az új kedvencem (Krisz és Csipi, Csipi és Krisz után, természetesen!)

Több nem is jut eszembe. Egyébként is elromlott a légkondi az irodában, nem jött a héten kóla-szállítmány, és a nyomdagépek is csak az Aktuálisra várnak, úgyhogy:

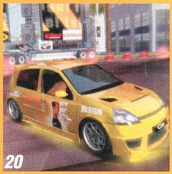
KELLEMES ÉS IZGALMAS,
KALANDOKBAN GAZDAG NYARAT KÍVÁNUNK
MINDEN KEDVES 576 KONZOL OLVASÓNAK!

Szeptemberben jövünk!

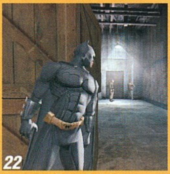
Martin



18 *killer7*



20 *Juiced*



22 *Batman Begins*



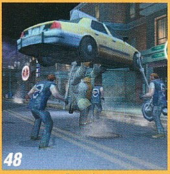
28 *Medal of Honor: European Assault*



34 *Samurai Western*



44 *Beat Down*



48 *Fantastic 4*



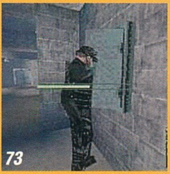
54 *Pilot Down*



62 *Conker: Live & Reloaded*



68 *Advent Rising*



73 *Splinter Cell: Chaos Theory*



76 *Fire Emblem: The Sacred Stones*

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap 1#: Conker: Live & Reloaded (XBOX)
Címlap 2#: Samurai Western (PS2)

grand theft auto Liberty City Stories

Hírek

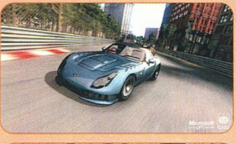
playstation 2 - nds - gamecube - xbox - gba - psp

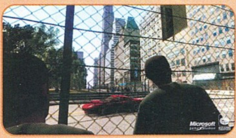


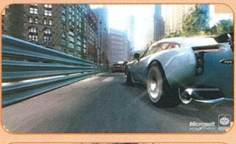
FROM NEVERSOFT ENTERTAINMENT GUN

PROJECT GOTHAM RACING 3 (XBOX 360)

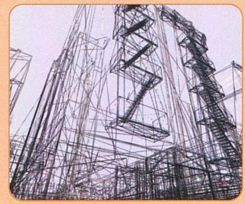
Az E3-on bemutatott átkozottul látványos trailer után végre konkrét adatokkal és részletekkel szolgált a *Bizarre Creations* a **Project Gotham Racing 3**-ról. A PGR3-ban összesen nyolcvan nagy teljesítményű autócsoda közül választhatunk – a Bizarrék a











különleges járgányokra fognak koncentrálni. A játékban öt város utcáin tehetjük próbára a tudásunkat: New York és Tokió biztos, a fent maradó hármat még nem nevezeték meg – ezek közül az egyik valószínűleg London lesz (már csak azért is, hogy az európai vásárlók is megkapják a szívükhöz közel(ebb) álló lokációt). A következő generációs Project Gotham továbbra sem a tuningról fog szólni (azt meghagyják a tucatszám készülő NFSU klónoknak), hanem az előző epizódokban már jól bevált kudosrendszerről – az autók (konkrétan még nem taglalt) személyre szabhatósága ennek ellenére helyet kap a játékban. A grafika pompás: nézzétek meg az új screenshotokat – ezek olyan jól néznek ki, hogy több weboldal kapásból „persze, fénykép, meg render" szöveget kezdett nyomni róluk – a Bizarre Creations ezt megcáfolandó kiadta az egyik kép (a brutálisan részletes ház) szerkesztőből kiemelt wireframe-modelljét, azaz ezek ingame képek. Nem csak a pálya, hanem az autók kidolgozására is nagy hangsúlyt fektettek az angol srácok: egy járgány hat hétig készült, és csak a belső tér negyven ezer (!) poligonból áll (párhuzam: a Gran Turismo 4 autói 10 ezer poligonból épülnek fel – és ez az egész kocsira vonatkozik). A gyönyörűen csillogó karosszériákat ráadásul láthatóan roncsolhatjuk – azaz a PGR3-ban törésmodell is lesz.

A Project Gotham Racing 3 vibráns multiplayer szekciót kínál: egyszerre tizenketten nyomhatjuk egymás ellen XBL-en keresztül, az újdonságként belépő *Gotham TV* (állandó „tévéközvetítés" az online futamokról, végignézheted a legizgalmasabb küzdelmeket, a profik egymás elleni harcát, de a te éppen zajló online versenyed is „adásba kerülhet") pedig abszolút újszerű, és rendkívül izgalmasnak tűnő szolgáltatás. Megjelenés novemberben – szinte száz százalék, hogy Xbox 360 nyitócím lesz belőle.

GUN (PS2 / XBOX / GC / XBOX 360)

A júniusi számban terpeszkedő vaskos E3 összefoglalóban sokat áradoztunk a *Neversoft* új, western környezetbe helyezett akciójátékából, a **Gun**ról – annak ellenére, hogy csak egy (über-hangulatos!) teaser-videót láttunk belőle. A játékot gondozó *Activison* kivárt pár hetet, és június végén végre elárulta, hogy miről is szól tulajdonképpen a játék. Legnagyobb sajnálatunkra lapzártáig nem került nyilvánosságra semmilyen ingame screenshot a játékból – kizárólag a logoval tudunk szolgálni. A Gun tulajdonképpen egy GTA-variáns – csak éppen a Vadnyugaton. A játék 1880-ban játszódik – a GTA-ban megtapasztalt szabadság jellemzi, Kansas és Új-Mexikó jelesebb településeit látogathatjuk meg (leginkább New Dodge City-t és Las Vegas-t – utóbbi igen furcsa, ugyanis Vegas-t csak a huszadik század közepén „építi fel" az amerikai maffia...). A Gunban a kor számos híres-hírhedt alakjával futhatunk össze: Wyatt Earp, Billy the Kid, Bat Masterson, Mysterious Dave Mather, Doc Holliday, Dirty Dave Rudabaugh, Jesse James, Hoodoo Brown – vagyis az amerikai western-irodalom szinte összes jelentős szereplője megfordul a játékban. A sztori középpontjában a Dodge City Gang kalandjai állnak. A játékmenet is a GTA-t idézi: missziókat hajthatunk végre, frakciók oldalára állhatunk (a játékban több banda kapott helyett, és persze lesznek indiánok is). Az NPC-kkel való interakció az ígéretek szerint sokkal komplexebb lesz, mint a GTA sorozatban. A Vadnyugat két kedvelt szórakozási formája (szerencsejáték és prostik) szintén ott figyel a kínálatban. Fegyverekből sem szenvedünk hiányt: többféle pisztoly, különféle robbanóanyagok, mesterlövészpuska, élesre fent kés fityeg majd az oldalunkon.

A GTA-ban autót lophattunk, a Gunban lovakat köthetünk el. A pacik egyedi tulajdonságokkal és képességekkel rendelkeznek, ergo itt is érdemes lesz (a szituációnak / missziónak megfelelően) cserélgetni őket. A Neversoft egyelőre nem akar nagy lármát csapni a Gun körül – a következő információadagra csak valamikor a játék megjelenése előtt számíthatunk. Idén év végén akarják kihozni (PS2 / Xbox / GC), jövőre pedig a (leendő) Xbox 360 tulajok is kapnak belőle.

HOUSE OF THE DEAD 4 (ARCADE/NEXTGEN)

A Konzol hasábjain viszonylag ritkán foglalkozunk játéktermi újdonságokkal – köszönhetően elsősorban a hazai árkád-kultúra sekélyes voltának (ami szégyen, de erről majd máshol és máskor). Ilyenkor, júliusban, az Expo utáni hírsivatagban (nem véletlenül két oldalas ebben a hónapban a Hírrovat a megszokott négy helyett) még ez is belefér, pláne ha egy igazi nagyágyúról, a House of the Dead negyedik részéről van szó.

A *SEGA* július elején kezdte meg a **House of the Dead 4** lokációs tesztjeit Japánban: a zombis lövöldét két napig lehetett kipróbálni a Sega GIGO játékteremben, Tokió Ikebukuro negyedében. A játék egy méretes HDTV-n futott, ismeretlen árkád-alaplapon (a találgatások a Sega következő generációs, az Xbox „kompatibilis" Chihiro boardját felváltó masináról szólnak – ezúttal X360 alapokkal). A HOTD4 játéktermi verziójában két Ingram M11 másolatot lehetett



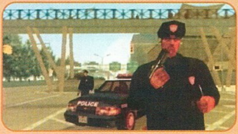


megmarkolni – azaz az előző részek pisztolyai és sörétes puskája helyett ezúttal géppisztollyal vághatunk véres rendet a zombi pajtások között. A játékmenet ehhez igazodik: korábban maximum négy-öt élőhalott kolbászolt egyszerre a képernyőn, most egyszerre akár egy tucat ugorhat a nyakunkba. A tömeges támadások visszaverésére a tonnaszám szórt golyóbisokon kívül gránátokat is bevethetünk – ezeket a fegyverek oldalán található piros gombbal lehetett a zombi pajtások közé vágni (egyszerre maximum három lehet nálunk). A sztori egyelőre homályos: a próbaverzió csak két pályát tartalmazott, két szereplővel (Kate Green és James Taylor) lehetett akciózni. A grafikai változás egyértelmű, a helyszíni beszámolók szerint a negyedik rész mellé kipakolt harmadik epizód határozottan csúnyácskának tűnt az új felvonás mellett – pláne, hogy a negyedik inkarnáció a HDTV-nek köszönhetően nagy felbontásban futott. A fejlesztők végig ott álldogáltak a gép mellett, és szorgosan gyűjtötték a tanácsokat / véleményeket a HOTD4-et kipróbáló játékosoktól. A Sega egyelőre csak játéktermekbe szánja a gépet (megjelenési időpont nincs), de a korábbi részekhez hasonlóan valószínűleg most is kapunk belőle konzolos átiratot.

GTA: LIBERTY CITY STORIES (PSP)

Az E3-on (a várakozások ellenére) a *Rockstar* nem kénytette el minket túlságosan sok **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** infóval – bejelentették a PSP-s GTA-felvonás címét, és kész. Az Expo után viszont összekapták magukat a fiúk és nagy rakás információval szórták meg a jónépet. A Liberty City Stories főszereplője Tony Cipriani lesz – rá a GTA 3-ból emlékezhetünk: ott étteremet vezetett, és a Triádok ellen harcolt. Az LCS a GTA3 előtt három évvel, 1998-ban játszódik. Tony épp ekkor tér vissza Liberty City-be és Salvatore-nak kezd dolgozni. A járművek terén nem történt radikális változás: autók és







motorok biztos lesznek, a repülők és helikopterek (állítólag: technikai okokból) ezúttal valószínűleg kimaradnak a kínálatból. Kárpótlásul számos, a korábbi epizódokból ismert járgány tűnik fel a játékban (Police Enforcer, Moonbeam, Esperanto, Bobcat, Stallion, Sentinel, Patriot...).

A grafika az első (sajna nem túl jó minőségű) képek alapján rendben van, nagyban emlékezett a PS2-es felvonások vizuális világára. A Rockstar „extrém nagyságú" egyszerre belátható területet, és a GTA3 szintjét *meghaladó* látványvilágot ígér – példaként az autók tükröződését hozták fel. A város hasonlít a GTA3-ban látott Liberty City-re, de a más idősík miatt néhány kerület / épület másképpen fog kinézni. Játékmenet terén a jól megszokott GTA-stílust kapjuk. A Liberty City Stories a Vice City / San Andreas összes újítását tartalmazza majd. Visszatérnek az ugratók, a rejtett csomagok és a rampage-missziók is. A küldetések a szokottnál rövidebbek lesznek, viszont több lesz belőlük, mint a GTA3-ban – ott egy misszió átlag (színtisztán) öt percig tartott, itt nagyjából két perces menetekre lehet számítani. Ennek ellenére a játék hossza nem szenved csorbát: a Vice City-vel megegyező játékhosszra lehet számítani. A harcrendszeren csiszolnak egy nagyot – a fejlesztők elmondása szerint a GTA: San Andreas szisztémáját csiszolják tovább.

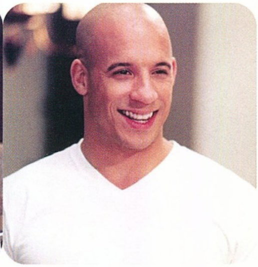
A Rockstar két éve fejlesztett streaming technológiájának köszönhetően szinte mindent rá tudtak préselni a DVD-nél jóval kisebb tárolókapacitású UMD-re, kisebb kompromisszumokat kellett csak kötniük – így például kevesebb zene lesz hallható a játékban (a LCS továbbra is a jól bevált rádióállomásokat favorizálja, a zenék egytől-egyig újak lesznek, nem a korábbi epizódokból emelik át őket). Bonuszként a saját MP3-mainkat is hallgathatjuk játék közben: ezeket a Memory Stick Duo-ra kell feltöltenünk.

A Liberty City Stories valamikor szeptemberben, a PSP európai premierjét követően fog megjelenni. Várjuk!

.HACK//FRAGMENT (PLAYSTATION 2)

A *.hack sorozat* az online RPG-ket imitáló szerepjátékból átmegy valós online RPG-be: a széria következő felvonása, a **.hack//fragment** komoly multiplayer izgalmakat ígér. A single player szekció megmarad, az offline fejlesztett karaktereket később az online arénában csiszolhatjuk tovább – az egyjátékos kampányban két, a gép által irányított, a sorozat korábbi részeiben, illetve az anime-szériában szereplő





karakterrel vállvetve szeletelhetjük a szörnyeket. A netes multi megvalósítása szokatlan: a network adapteren kívül egy PC-re is szükségünk lesz: az ezen futó Area Server-en keresztül kapcsolódhatunk a .hack//fragment online univerzumához. A komplex rendszer előnye: a játék mellé editort mellékelnek, így saját készítésű dungeonökkel gazdagíthatjuk a játék világát. A *Bandai* év végi japán (és természetesen továbbra is PS2 exkluzív) megjelenést tervez, az amerikai / európai debüt időpontjáról nem érkezett infó. Normális screenshotjaink sincsenek: a Bandai kizárólag a kivételezett pozíciót élvező Famitsu-t szórta meg velük, mindenki másnak várnia kell – így egyelőre meg kell elégednetek egy (igen csinos) artworkkel, szeptemberben – vagy legkésőbb októberben, a Tokyo Game Show kapcsán – mindenképpen visszatérünk még egyszer az új .hack epizódra.

CHIBI ROBO (GAMECUBE)

A kis Jenny csodaszép ajándékot kap a születésétől a nyolcadik születésnapjára: egy igazi, hamisítatlan, aprócska UFO-t. Az űrhajóból egy még apróbb mechanikus lény dugja ki a fejét: **Chibi Robo**, azaz (szabad magyar fordításban), *Picuri Robotocska*. Chibi hamar összebarátkozik Jenny-vel és családjával, ennek örömére pedig elhatározza, hogy ott segít nekik, ahol tud. Eltakarítja a szemetet, lemossa a koszt az ablakról, megjavítja az elromlott háztartási berendezéseket, és előkeríti az elhagyott tárgyakat. Chibi mozgását a fejéből kikandikáló kábel nehezíti: ezen keresztül kap áramot, és tudja ugyan egy darabig magával ráncigálni, de ha véget ér a madzag, komoly problémái adódnak; sürgősen találnia kell egy megfelelő konnektort, hogy tovább kalandozhasson, áram nélkül ugyanis villámgyorsan lemerülnek az elemei és elalszik. A Chibi Robo alapvetően platformjáték, de számos, más műfajokból átemelt elemmel gazdagítva: a gépek javítása puzzlemegoldó készséget igényel, a foltok és a piszok eltakarítása pedig a reflexeinket és a gyorsaságunkat teszi próbára. A grafika határozottan arányos, meg úgy általában az egész játék borzasztóan cuki. Valószínűleg a cukorfalat főhősön és a bájosan negédes hangulaton kívül nem sokat fog nyújtani – tulajdonképpen szinte kizárólag azért foglalkozunk vele, mert Cube exkluzív, és nem Nintendo gyártmány (a *Bandai* istállóban készül), ez pedig manapság sajna határozott ritkaságnak számít. A Chibi Robo a júliusi Konzol standokra kerülésekor Japánban már túl van a premierjén, angol nyelvterületen (konkrétan: az USA-ban) valamikor novemberben debütál.




MAZSOLÁZÓ

PLAYSTATION 2: TÚL A 90 MILLIÓN

A **Playstation 2** nagyon jó irányba halad afelé, hogy minden idők legsikeresebb játékkonzolja váljon belőle: a Sony júniusban leszállította a *kilencvenmilliomodik* masinát. A PS2-nek két évvel és három hónappal kevesebb időre volt szüksége a kilencvenmilliós határ átlépéséhez, mint az eredeti Playstationnek (utóbbiból erős 100 millió fogyott eddig). Jelenleg 5000 játék (értsd: 5000 különböző cím) kapható a PS2-höz – ezekből eddig 800 millió darab fogyott világszerte. Regionális bontás:

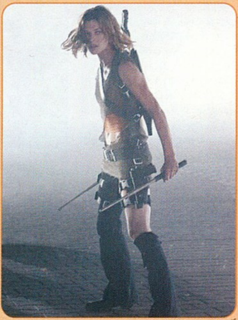
Japán (+ egyéb ázsiai régiók): 21.04 millió

Észak-Amerika: 36.48 millió

Európa (+ egyéb PAL régiók): 32.48 millió

ÚJABB RESIDENT EVIL FILMEK A HORIZONTON

A *Resident Evil* mozifilmek mögött álló német produkciós cég, a *Constantin Film* újabb bőröket készül lerángatni a zombis szériáról: az első két mozis epizód a filmszínházakban ugyan meglehetősen közepesen teljesített, de a DVD forgalmazás szép pénzt hozott – ergo jöhet a folytatás. A harmadik epizód a **Resident Evil: Afterlife** (munka)címre hallgat, a forgatókönyvet még kalapálják, és a rendező sincs kiválasztva. Rövid szinopszis: az előző részek főhőse, Alice (ismét a bájos Milla Jovovich kisasszony domborítja) az Államok délnyugati részén, egy sivatagban aprítja az élőholtakat. A filmet állítólag idén kezdik forgatni (Ausztráliában), és valamikor 2006-ban kerülhet a mozikba. A harmadik rész produkciós munkálataival párhuzamosan folyik az (egyelőre cím nélküli) negyedik felvonás előkészítése – ez a tervek szerint Japánban (!) fog játszódni.



PSP PORNÓ

Mit akar nézni a tisztelt játékos a frissen vásárolt PSP-jén (a játékokon kívül persze)? Naná, hogy pornót. Most már erre is lehetősége nyílik: a Sony (egyelőre csak Japánban) engedélyezte az erotikus tartalmú UMD filmek megjelenését, az első műalkotásokat a patinás GLAY'z disztribútor szállítja majd. Öt filmről van szó, olyan sokat mondó címekkel, mint a *Nővérke hatalmas keblei*, vagy az *Erotikus terrorista gyönyörű teste* (az alcímeket inkább nem fordítom – kiskorúak is olvassák az újságot). A filmek ráadásul (állítólag) régiókód-mentesek lesznek, szóval... Az európai Sony divízió egyelőre a biztonságos „No comment" pozíciót vette fel az „Aztán az Öreg Kontinens erotikus gyöngyszemei is megjelennek e UMD-re?" kérdésre reagálva.







SZÁZMILLIÓ POKÉMON

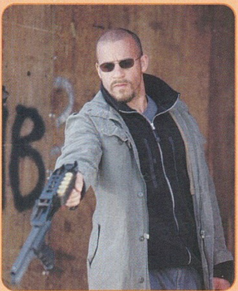
Több mint százmillió **Pokémon** garázdálkodik világszerte – jelentette be a Nintendo. A **Pokémon Fire Red / Leaf Green** hatmilliót meghaladó eladásaival a bűvös százmilliós határon túlra lendült a hinta, még úgy is, hogy kizárólag az eddig megjelent handheld epizódokat (tizenketten vannak) vették számításba, az N64 / GC inkarnációkat nem.

A Pokémon-széria ezzel a második helyet szerezte meg a legjobban fogyó Nintendo-frencsájzok ranglistáján: az aranyérmes **Mario** 181 millió eladott példánnyal büszkélkedhet – igaz, itt a handheld és nagygépes változatokból áll össze az impresszív szám. A harmadik helyen **Donkey Kong** ácsorog (46.51 példány), a negyedik pozíciót pedig a **Zelda**-széria (46.33 millió) foglalja el.

A fentebb emlegetett TűzPiros / LevélZöld Zsebszörny-felvonás egyébként a tavalyi üzleti év legjobban fogyó játéka volt Nintendoéknál, sőt, a második befutó is handheld cím – az NDS-es **Super Mario 64**-ről (2.5 millió) van szó.

HITMAN = VIN DIESEL

Kopasz aktor a kopasz bérgyilkos szerepében: ***Vin Diesel*** június közepén aláírta a szerződést a 20th Century Fox-szal – ő fogja domborítani a 47-es ügynököt a stúdió előkészítési fázisban leledző **Hitman** filmjében. AZ *Eidos* és az *IO Interactive* szintén Diesel úr körül forgolódik: ők arról próbálják meggyőzni Gorilla bácsit (...vagy mi is a magyar címe a legújabb filmjének?), hogy hangját és fizimiskáját kölcsönözze a következő (videojáték) epizódhoz – nem a Blood Money-ról, hanem a filmmel egy időben (azaz valamikor két év múlva) megjelenő, egyelőre cím nélküli – valószínűleg a következő generációs konzolokat megcélzó – produktumról van szó természetesen.



MAX PAYNE – A FILM

Hiába no, nyár van, a mozis szezon közepe, így a hírrovat is tele van filmes hírekkel – a jelek szerint mindenki most látta elérkezettnek az időt, hogy bejelentse a soros videójáték-feldolgozását. In medias res: film készül a **Max Payne**-ből, meghozzá a 20th Century Fox prezentálásában, miután a filmírás az összes szükséges jogot megszerezte a feldolgozás elkészítéséhez. A produceri munkát Scott Faye és a Cherry Falls, valamint a 51st State révén ismert Julie Yorn látja majd el, kiknek régóta dédelgetett álma valósulhat meg a New York-i zsaru sztorijának megfilmesítésével. Faye leginkább a Dirty Harry-hez hasonlította készülő művet, melyben a látványos akciók mellett Max karakterének minél részletesebb kibontása kap jelentős szerepet. Reménykedjünk benne, hogy ezt kivételesen nem szúrják el a hálivúdi urak és hölgyek – a Max Payne közel áll a szívemhez, és gondolkodás nélkül fegyvert ragadok, ha valami B-kategóriás ostobaságot próbálnak majd leerőltetni a torkunkon az ezüst vásznon.



Liquid

KORHATÁR NÉLKÜL

KOROSODÓ JÁTÉKOSOK – TINÉDZSER JÁTÉKIPAR









Az amerikai *Entertainment Software Association* érdekes felmérést tett közzé a videojátékosok átlagéletkoráról – ebből kiderül, hogy kedvenc hobbink manapság már abszolút nem a tinik szórakozása.

Tények: a videojáték-rajongók átlagéletkora harminc év, a rendszeres videojáték-vásárlók még ennél is idősebbek – átlagosan harminchét évesek. A videojátékok egyre korosabb közönséget érnek el: 1999 óta erős tíz százalékkal nőtt az ötven év feletti játékosok száma – a legfrissebb adatok szerint az ötven feletti korosztály *tizenkilenc százaléka* játszik rendszeresen. Lassan kezd kiegyenlítődni a nemek aránya is: még mindig a férfiak vannak többségben, de a különbség nem jelentős – a játékosok 45 százaléka nő. A hölgyek ráadásul komoly erőt képviselnek a piacon: a tizennyolc év feletti női játékosok száma jelentősen magasabb (28 százalék), mint a fiatal (6-17 év: 21 százalék) himeké. Azaz: *öregszünk*.

Öregedő játékosok, változatlan kínálat: a videójáték-ipar a jelek szerint nagyon nehezen kezeli a médium lassú, de biztos korosodását. Számoljunk csak: aki a nyolcvanas évek első felében ült le először játszani (mondjuk tizenkevés évesen), mára már jó eséllyel családapa, vagy gyerkőcöket terelő anyuka. A fenti számok tükrében a lemorzsolódás nem olyan nagyarányú, mint ahogy azt elsőre elképzelnénk, a többség ragaszkodott a választott hobbijához.

Most nézzünk körül a manapság jól fogyó, divatosnak számító játékok között: erőszak, menő soundtrack, a kurrens trendek gyors meglovaglása. Erre van szükség? Ezekkel a játékokkal szeretne szórakozni harmincas éveinek elejét taposó, a játékosok jelentős hányadát képező réteg?





A válasz? Nem feltétlenül, sőt, egyre kevésbé. Az öregedés összetett folyamat. A felnőtt játékosnak munkája, családja van, nem tud napokat, teljes délutánokat szentelni a hobbijának – maximum órákat, azt sem rendszeresen. A felnőtt játékos reflexei megkoptak. Saját tapasztalat, a húszas éveinek vége / harmincas évei eleje táján járó baráti körömből: Estier cimborám (ugye nem baj, ha nyomtatásban látod a nicked, öregfiú? :-) tíz éve hűvös halomba lőtt *mindenkit* a Quake hatos számú DM pályáján, és *tökéletesen* uralta Baraka urat a Mortal Kombat 2-ben. Ma? Megpróbál nem megalázó vereséget elszenvedni a kettes számú Half-Life-ban, a verekedős anyagok közül pedig leginkább a Virtua Fighter 4-et részesíti előnyben – ott bármikor elsüthető a „persze basszus, hónapokba kerül kitanulni egy karaktert, én meg most látom életemben harmadszor" kifogás. Sok gyakorlással, erőltetett multiplayer-menetekkel valószínűleg ismét fényes(ebb)re polírozhatná a képességeit – csak nincs rá ideje, mert napi tizenkét órát kell dolgoznia az asszonyra meg a két gyerekre.

Estier (saját bevallása szerint) *időhatékonyan* szeretne játszani: a lehető legtöbb szórakozás a (számára) adott időegység alatt. A mai játékok többsége ezzel szemben az úgynevezett *trial-and-error* játékmenetet favorizálja kisebb vagy nagyobb mértékben: véts el egy kanyart a Gran Turismo 4-ben, és buktad a versenyt; ugorj egy fél centivel a cél mellé egy platformjátékban és meghaltál; ronts meggondolatlanul egy új területre egy FPS-ben, és mehetsz visszatölteni a legutóbbi állásodat. A „very easy" fokozat (ha van ilyen) persze mindig kibúvót jelenthet, de ez a játékélményt is rombolja – az olcsón (ad abszurdum: csalással) megszerzett siker nem jelenti ugyanazt az örömöt.

A korosabb játékost két dolog ülteti (ültetheti) le ismét komolyabban egy-egy játék elé: a számára is érdekfeszítő **tartalom** és / vagy a képességeihez és a játékra fordított időhöz igazított **játékmenet**. A két feltétel közül a tartalom a problémásabb: a játékipar ilyen szempontból egész egyszerűen képtelen felnőni, pedig most már tényleg itt lenne a legfőbb ideje. Hol vannak az érett témák, hol vannak a reflexek és a hüvelyujj mellett az agyat és a lelket is megmozgató digitális eposzok? A két kezemen meg tudnám számolni, hogy hány olyan játék jött ki az elmúlt öt évben, amiről (a tartalmáról, a mögöttes gondolatokról) a befejezés után beszélgetni lett volna érdemes. A játékipar iszonyatosan szereti magát a filmekhez hasonlítani, és rendszeresen hasonlítja is, félévente kapjuk az (erősen túlzó) „a játékok több bevételt termelnek, mint a filmipar" jelentéseket. A probléma: a két médium „társadalmi elfogadottsága" radikálisan eltér egymástól. Tégy egy kísérletet Nyájas Olvasó: menj oda egy (nem-játékos) ismerősödhöz, és közöld vele, hogy este elmész moziba, megnézed a Sin City-t. Az ismerősöd bólogatni fog: igen-igen, Rodrigez meg Tarantino, ő is jókat hallott róla, remek. Másnap menj oda ugyanahhoz a jóemberhez,

és tudasd vele, hogy az estédet az új GTA epizód mellett fogod tölteni. Ő jobb esetben megvonja a vállát, rosszabb esetben odaveti, hogy „felnőtt ember” létedre igazán foglalkozhatnál valami komolyabbal is – időpazarlás, olvass inkább, vagy menj moziba.

Sarkított példa, de jól mutatja, hogy miről van szó: az átlagember a videojátékot gyermeteg kikapcsolódásnak tartja. Igaza van? A saját szempontjából igen: a következő konzolgenerációban „egymilliárd felhasználót” (*idézet, az E3-as Microsoft sajtótájékoztató*) meghódítani óhajtó játékipar nem képes lekommunikálni önmagát a széles tömegek felé, és (egyelőre) többségében képtelen olyan témákat feldolgozni, melyek árnyalnák a jelenlegi „szigorúan fiataloknak” imázst.

Vegyük például a szexualitást. A felnőtt játékos nyilvánvalóan nem tartaná offenzívnek, ha egy-egy játék valódi erotikát is tartalmazna. Ehhez képest mit kapunk? Pubertáskori maszturbációs fantáziákat, digitális formába öntve. A játékkiadók nagyon szerethetik Ed Woodot. A filmtörténet legtehetségtelenebb rendezőjének életét elmesélő Tim Burton mozi egyik legjobb jelenetében szerencsétlen hősünk a producernél érdeklődik: „Mi kell ahhoz, hogy egy film sikeres legyen?”. „Csöcsök!” – vágja rá a producer, gondolkodás nélkül. A játékipar is ezt kínálja manapság az erotikus tartalomra vágyó játékosnak: csöcsöket. *Lara Croft* eltúlzott keblei, a *Prince of Persia: Warrior Within* szado-mazo bőrszerkóba csomagolt hősnője és a német tévécsatornák által favorizált bugyuta szoftpornó-utánérzések uralják a játékokat. Tévedés ne essék: nem a durva, mindent megmutató lepedőakrobatikát hiányolom a játékokból, hanem a téma érett kezelését. Pozitív példa: *Max Payne 2.* A film noir love story. Mona *igazi nő* volt, klasszikus femme fatale, az ilyesmire fogékony játékos pedig tisztán érezte a Max-et gyötrő vágyat. Másik pozitív példa: Boss az *MGS3*-ból – újabb igazi, hús-vér nő, aki mind korában, mind megjelenésében, mind karakterében túlnőtt a videojátékokban megszokott nő-ábrázoláson. Szívesen hoznék férfi példákat is, de heteroszexuális hímként nem tudok, majd a női olvasóink megírják, hogy mely karakterek merítik az „igazi férfi” fogalmát – szerintem belőlük sincs túl sok. **(Én simán bevállalom, hogy Snake és Dante is komoly csávó. Féltem, hogy a Kígyó végül mégsem dönti le Évát, de Kojima csak odarakta a tutit. Dante meg... hát ő ott és akkor dönt, amikor kedve tartja. Martin)**

Mit csinál ma egy kiadó, vagy egy fejlesztő, ha „felnőttebbé” akarja tenni a játékát? Bedobja az aduászt, és telenyilatkozzák a nyomtatott sajtót (meg a netet) arról, hogy milyen rettenetesen „sötét” is lesz a produktum. A „dark” lassan kulcsszóvá válik, mindenki ebben utazik. Nem sikerült eljuttatni a célközönséghez a PoP: Sands of Time-ot? Oké, gyártsunk „sötét” folytatást. Kifogytunk az ötletekből? Már a huszadik bőrt nyúzzuk le ugyanarról a rókáról? Semmi baj, az új rész *dark* lesz – mert az annyira komoly meg *felnőttes*. Érdemes körülnézni az idén ősszel megjelenő játékok között: már a fiatalabb korosztályt megcélzó anyagokat is elérte a betegség, ők is megpróbálnak beállni a sorba. Az Ico fejlesztőitől érkező *Wanda to Kyozou* először kapott egy, a japán eredetihez hű címet (Wanda és a Kolosszus), aztán sürgősen átnevezték *Shadow of the Colossus*-á. Miért? Mert így bele lehetett csempészni az „árnyék” szót. Vagy itt van az új Cube-os Pokémon alcíme: Gale of Darkness, azaz (szabad fordításban) *A Sötétség Vihara*. Napestig lehetne sorolni a példákat – de nem érdemes. A „sötét” vonal erőletetése lehet, hogy pillanatnyilag kifizetődő, de nem lesz tőle komolyabb, a *tényleg* felnőtt közönség számára emészthetőbb egyetlen játék sem.

Inkább a játékmenet területén kéne próbálkozni. A korosabb játékosokat azok a zsánerek vonzzák nagy tömegben a képernyők elé, ahol nem nehezedik rájuk az erőltetett ismétlés terhe. Nem véletlen, hogy olyan népszerű a Sims, vagy a birodalom / város építős stratégiák. Ezekben a játékokban ugyanis gyakorlatilag képtelenség „meghalni”, az elkövetett hibáidért és gyengeségeidért hosszabb távon bűnhődsz – ami azt jelenti, hogy több időd van a korrigálásra. Ezek a játékok bőségesen jutalmaznak: a Sim City-ben egy városrész felhúzása valószínűleg nem jelent ugyanakkora sikerélményt, mint egy tizenkét támadásból összeláncolt kombó a Tekkenben, de jóval könnyebben kivitelezhető, és közben nem fenyeget az a veszély, hogy az ellenfél szétrúgja a hátsód.

Az idősebb játékosok jó része az idők folyamán kompetitív játékosból közösségi játékossá válik – azaz a lassabb csapatmunkát részesíti előnyben a versenyszellemmel szemben. Nem véletlen tehát az MMORPG-k népszerűsége korosabb gamerek körében: a World of Warcraft-el játszók között természetesen bőven találunk ifjoncokat is **(Utálja is mindenki a sok erőszakos, izgága, folyton okoskodó, ninjalooter óvodás gyökeret. Martin)**, de megdöbbentően magas a korosabb játékosok aránya – az egyik szerveren létezik egy magyar guild, melynek tagsága szinte kizárólag negyven feletti emberkékből áll. Itt jön az ellentmondás: nincs időrablóbb játékműfaj, mint egy MMORPG, ezeknek az embereknek pedig elvileg pont ebből van kevés, miért játszanak vele mégis? Azért, mert a WoW ilyen szempontból is zseniális: a csapatmunka előtérbe helyezésével (egyes küldetéseket csapatosan érdemes vagy *muszáj* megcsinálni), és az elhalálozás szerepének minimalizálásával csökkentik a kudarc lehetőségét – és odaragasztják a játékost a képernyő elé. A WoW-ban meg lehet halni, de nem véglegesen: feltámaszthatnak, te is feltámaszthatod magad, és végső esetben „visszaszaladhatsz” a temetőből a hulládhoz. Azaz: a karakter halála a játékmenet *élvezhető* részéve vált, nem kapsz folyamatosan „Meghaltál, kezdd elölről!” feliratokat a képedbe, a játék a nyitott jellege miatt ráadásul az erőltetett ismétlés sincs jelen – ha nem bírsz egy misszióval, hívhatsz segítséget, vagy egész egyszerűen csinálhatsz mást, elmehetsz máshová, nincsenek kényszerhelyzetek. A Grand Theft Auto is hasonló módon működik: abban sem lehet meghalni, és az alkotók ott is megpróbálják elkerülni a folyamatos ismétlést – a játék jellegéből adódóan persze nem tudják, de viszonylag jól elfedik – ha végképp elakadsz a sztori-missziókban, és valami ötödszörre sem sikerül, nem kell kikapcsolnod a gépet, a játék nyitott világa kínál más szórakozási lehetőséget is.

MMORPG-k, birodalomépítős játékok, GTA – ezekből csak egy (na, vajon melyik? :-) a konzolos kuriózum, a többi inkább pécés játékszer. Azaz: az idősebb korosztályt jelenleg könnyebb leültetni a monitor, mint egy konzollal felszerelt tévé elé. A következő generációs masinák egyik nagy feladata, hogy átcsábítsa a konzolos oldalara ezt a korosztályt: van, akik már most próbálkoznak. A Nintendo vadul értelmezi át NDS-re a pécés piac korábbi ötleteit, és sikerjátékokat farag belőlük – elsősorban a felnőtt játékosokra alapozva. A *Nintendogs* például nem más, mint a kilencvenes évek közepén hódító pécés *Dogz* felturbózott változatta, és az eredetiségéért ünnepelt Elektroplanktont is láttuk már – csak korábban SimTunes-nak hívták, ugyanaz a Toshio Iwai követte el, mint az NDS-es testvérkéjét. Az Xbox 360 alapból komoly online szolgáltatást kínál, és valószínűleg mind a Playstation 3, mind a Nintendo Revolution követni fogja a példáját – azaz a masszívan multiplayer RPG-k konzolos megvalósítása elől is elhárul az akadályok jó része.

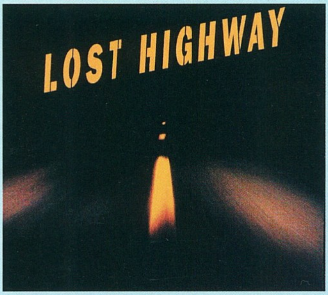
Új generáció, új korszak, új játékosok? Könnyen meglehet. A játékosok korosodnak, a játékipar pedig remélhetőleg megpróbál lépést tartani velük. Jó lenne, ha öt év múlva a szomszéd bácsika számára is teljesen egyértelmű lenne: teljesen mindegy hogy Sin City vagy Vice City tölti ki az estémet – mindkettő remek, felnőtt emberhez illő szórakozás.

liquid



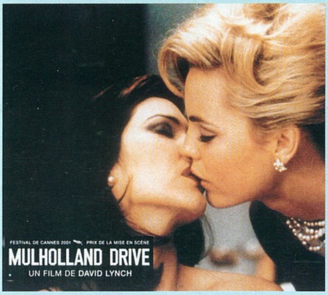


A VIDEOJÁTÉK IRRELEVÁNS TÉMAVÁLASZTÁSA













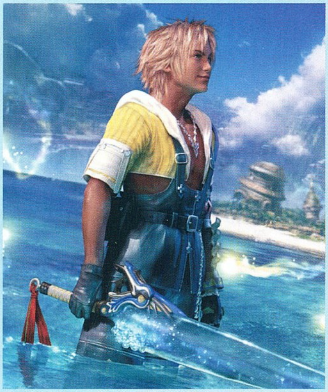
Igen, sajnos ez megint egy olyan cikk lesz – tele elméleti fejtegetéssel és semmi konkrét, kerek értékelés a végén (még a megboldogult NonHype időkben kaptam olyan kritikát, miszerint azért nem szeretett ott engem olvasni egy egyszerű lélek, mert csak „elméleti" síkon volt szó a játékokról). Ha valaki türelmetlen, de nem akar konklúzió nélkül távozni, akkor számára álljon itt a cikk előrehozott sava-borsa: a videojáték, mint olyan többek között azért sem képes felvenni a versenyt népszerűségben a szórakozás egyéb formáival (mozi, TV, könyvek) szemben, mert témaválasztásában és érzelmi telítettségében többnyire sivár, egysíkú és képtelen kitörni önnönmaga témáinak ismételgetéséből.

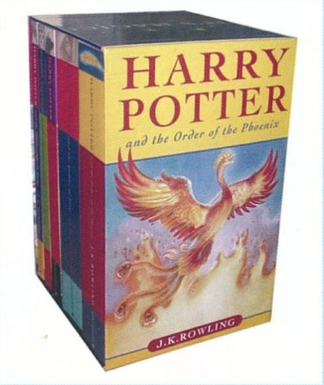
Az egyik korábbi írásomban már megmutattam, hogy és ahogy a videojátékok értékelése csak egy adott időben és vonatkoztatási rendszerben érvényes, és csak ezt figyelembe véve vethető össze más értékelésekkel, de akkor talán nem hangsúlyoztam eléggé a kommunikáció vevő oldalát: azt, hogy az értékelés befogadása csak az értékelési elvek előzetes (jellemzően hallgatólagos és belterjes) elfogadásával lehetséges, és amennyiben ez nincs meg, az értékelés filozófiai értelemben vett szövege elporlad, az azt olvasónak a szavak nem állnak össze igazi jelentéssé. Summa summarum: az értékelők (akik maguk is játékosok) azt értékelik a játékokban, amit a többi játékos értékelve látni kíván, és úgy, ahogy azt elvárják. Ennek folyamodványaképpen nincs érdemi videojáték értékelés a szigorúan vett játékmagazinokon kívül (az amerikai Hustlerben – mint megközelítőleg hasonló demográfiai vonatkozású olvasótáborral rendelkező magazin – jut egy oldal arra az 5-6 értékelt címre, a magyar kiadásban az ismerősi megkereséseim ellenére még egy darab sem: nincs meg a befogadó közeg azokon túl, akik egyébként is megveszik a gamer magazinokat) és nincs továbbá érdemben elfogadott más módja az értékelésnek, mint ami ezekben található (lásd: *new games journalism*, ennek hiánya, illetve ellenpontja, a *classic games journalism*).

Az értékelési szempontok kialakulása történeti, de mégis véletlenszerű – pont olyan eset, mint amilyennek Dennett a QUERTY kialakulását mutatja be zseniális könyvében (Daniel Dennett: Darwin veszélyes ideája, TYPOTEX kiadó, 1998 – bár ő is Seymour Papertet citálja). A QUERTY billentyűzetelrendezés egy egyszerű mechanikai trükk, amely segített abban, hogy az első gyorsírógépekben ne akadjanak össze a leggyakrabban használt gombok által kezelt betűkarok (a mechanikus írógépekben a gombok fémkarokat emeltek ki, amelyeken tintás betűnegatívok voltak). A QUERTY biztosította a gyakori betűk legjobb elosztását, de kizárólag mechanikai szempontból. Azóta szinte minden billentyűzet ilyen elosztású, holott a gyorsgépeléshez ennél jobban illeszkedő kiosztások is léteznek (pl. Dvorak) – az esetleges váltás társadalmi költsége azonban olyan mértékben megnőtt, hogy a QUERTY trónja megingathatatlan marad – *befagyott véletlen*, ahogy Crick jellemezte. Véleményem szerint ilyen befagyott véletlenek a jellemzően a szenzoros rendszerek köré csoportosuló, az érzékelésben betöltött százalékos szerepeik alapján fontossági sorrendbe álló videojáték értékelési attribútumok is: a grafika (látás), a hang (hallás), az irányíthatóság (tapintás és mozgás), valamint az olyan mechanikus, de mégis nehezen definiálható fogalmak, mint például a szavatosság. Bár a Dennett féle logika a szükségszerűség hamis illúziójával ruházza fel ezeket a szempontokat (ahogyan a QWERTY elrendezést is), de könnyen a felszín alá lehet látni, ha más szórakozási formák értékelési rendszerével vetjük egybe mindezt.

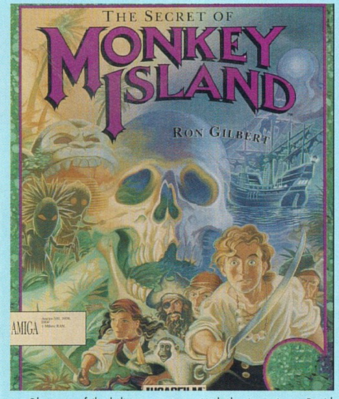
Térjük rá elemzésünk fő irányvonalára, és vizsgáljuk meg a videojátékok tartalmát, illetve a játékok által hordozott azon élethelyzet-utalásokat, melyeken keresztül a játékos saját életére vagy érzéseire képes asszociálni. Nem egyszerű a dolgunk – a fő játékosközönség által kedvelt témák köre szűk, és az azok kezelésének mélysége is hagy kívánnivalót maga után. Szinte biztos, hogy van összefüggés az értékelés elfogadott mikéntje és a tartalmai szempontok elhanyagolása között: a videojáték újságírás erőteljesen befolyásolja azt a képet, amit a játékkészítés

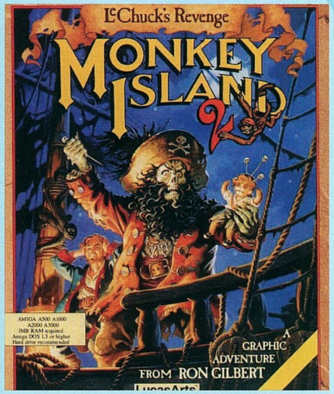

David Lynch











különböző folyamataiban részt vevők alkotnak maguknak arról, hogyan kellene kinézni egy játéknak. Amíg a grafikai jellemzők vizsgálata markáns részét adja az elemzésnek, addig a játék is markánsan épít a vizuális jó benyomásra.

Biztos vagyok abban, hogy sokakban felmerül ezen a ponton a kérdés: hogyan is lehetne egyáltalán hanyagolni ezt a szempontot? Pedig a válasz az, hogy nagyon is könnyen. A jó elemzések maximum annyiban térnek ki a játék grafikájára, hogy az képes-e adekvátan hordozni a tartalmat, a legjobb írások pedig teljes mértékben nélkülözik az audiovizuális jellemzők vizsgálatát. Engedjék meg nekem, hogy két ilyen írásművet is javasoljak elolvasásra: az egyik Always Black úr „Bow Nigger" írása (Jedi Knight II: Jedi Outcast, PC, http://www.alwaysblack.com/blackbow/bownigger.html), a másik pedig tim rogers (igen, a kolléga így írja a nevét, és hogy jönnék én ahhoz, hogy felülbíráljam?) „romancing saga: minstrel song" (Square-Enix, PS2, http://www.largeprimenumbers.com/article.php?sid=saga) tesztje.

Ha a nyomtatott és az online újságok ilyen írásokat közölnének (mert erre lennének vevők az olvasók), a fejlesztők és a kiadók is inkább a tartalmi szempontokra koncentrálnának a technikaiak helyett.

Nézzük mindezt a gyakorlatban. Resident Evil 4 (GameCube definitív cím): elrabolják az Egyesült Államok elnökének a lányát, mire a speciális kiképzett rendőr utánamegy, leleplezi az összeesküvést és lelő minden rosszfiút. Psychonauts (nem annyira meghatározó, de legalább nem is annyira mainstream): a főhős bemegy egy elmébe és... nos, ugrál, lövöldöz és rejtvényeket fejt. Ahogyan egy barátom fogalmazott egyszer a Metal Gear Solid kapcsán: elvonatkoztatva a játék tökéletességétől, a sztorit bármelyik B kategóriás film állva hagyja. És akkor vessük egy pillantást a másik oldalra: Iain M. Banks: Játékmester – mesteri sci-fi, lenyűgöző történettel és a szereplők eköré fonódó életével. Vagy egy szélsőséges példa: Madagaszkár. Sodró lendületű animációs film, eltalált (még ha nem is eredeti) karakterekkel, ahol a néző kiválóan szórakozik a szituációs és a verbális poénokon. Mikor volt utoljára, hogy az Olvasó végigkacagta a humorosnak szánt játékot (a Monkey Island első részeit nem számítva)? És akkor ez csak a pehelysúly volt – mikor érezte a kedves Olvasó úgy fejbe kólintva magát egy játéktól, mint amit egy David Lynch film után érez az ember (Lost Highway, mondjuk, a Mulholland Drive szerintem nem ütött akkorát)?

A könyv, a film, a színház, a képzőművészet vagy a zene valahogy sokkal szélesebb körből választja témáját: szerelem, gyengeség és gyengédség, harag és féltékenység, őrület és beletörődés, erőszak és alázat, család, öntudat, betegség, hit, halál – csak pár azon témák közül, amelyekről a felsorolt kifejezési formák gyakran szólni szoktak. Miért nincs ez meg a játékokban? A manapság oly divatos „felnőtt témák" is a vérről szólnak, az erőszakról és a drogokról – de miért nem a vérfertőzésről, a családon belüli erőszakról vagy az alkoholizmusról? Lehet-e „felnőtt" egyáltalán valami, amely elfedi az élet azon aspektusait, amelyek túlmutatnak a „gyűjtsük be a sok érmét és pukkantsunk bele az idegenek közzé a nagy puskával" mentalitáson?

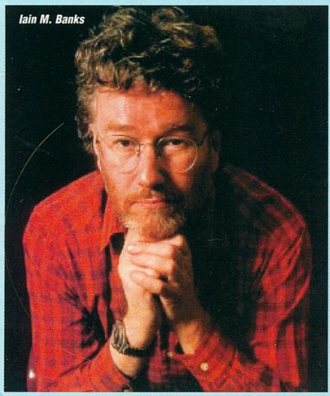
A kérdésnek – ebben az esetben is – több oldala van. Egy: a komoly filmeknek és könyveknek ma érdemben nincs piaca. Az art mozik a kipusztulás határán, a Nagy Könyv botrányba fullad, mert az Egri Csillagok befutóvá avanzsál (holott a Junior kategóriában kellene dobogósnak lennie), Jerry Springer és a Blikk magazin viszont a csúcson. Beugratós kérdés: mennyi a heti(!) eladott példányszáma a Story Magazinnak? (A válasz alul.) Ebben a miliőben ki akarná egy halmozottan hátrányos csóka szemszögéből kipróbálni a Hyrule által nyújtott kalandokat? Eljátszani Schindler Listáját? És kettő: a kérdés, hogy hogyan is kellene mindezt megvalósítani.

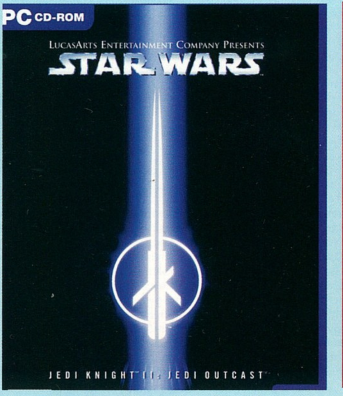
Nehéz elképzelni azt, ahogy egy regényből játék készül. Ahogyan jó játékot készül belőle. Nem szabad elfelejteni, hogy a tartalom átadása általában egyoldalú kommunikációt feltételez, a mesélőtől a hallgató felé, aki talán csak pontosítás, tisztázás végett szól bele. Az elbeszélés mondanivalója épp a történeten keresztül bontakozik ki, amelyet ha a mesélő nem irányíthat kedve szerint, elveszhet a felszínre hozni kívánt lényeg. Sokan a Final Fantasy sorozatot szokták a narratív játékokra példaként felhozni, de a személyes véleményem az, hogy pont ezek a címek azok, ahol nem sikerült a történetet az interaktív médium lehetőségeivel feldolgozni. Az FF játékok szerintem tudathasadásos játékok: párhuzamosan halad egy tisztán történeti szál, ahol a dialógusok folyamát a gombok nyomkodásával ösztökélhetjük, és egy elkülönülő, tisztán interaktív vonal, amely nem áll másból, mint hogy egymással lazán összefüggő harcsorozatot vigyünk végig pusztán azért, hogy az egyre erősebb ellenfelek legyőzéséhez szükséges paraméternövekményt elérjük. Ez a két szál a játék végén szükségszerűen találkozik, mert a fő antagonista halála a köré fonódó történet vége is egyben, de ez a kapcsolat szinte sehol máshol nem válik szervessé. (Tegyük hozzá: a Square sokat tett azért, hogy a videojáték szereplők ne sablonos, egydimenziós karakterek legyenek - lásd a „gonosz-e Sephiroth?" diskurzust. Sam Fishernek lenne mit tanulnia...) Bajban lennék azonban, ha olyan játékot kellene mondanom, ami valójában a narráció és / vagy a tartalom köré épül. Vannak kiválóan sikerült címek, ahol átjön ez (ismérv: a játék befejezte után az ember még hónapok múltán is végig tud futni a történetet képzeletbeli szemével), és olyan is van, ahol a játékélmény nem az események kronologikus sorrendjéből születik, hanem a hangulatból és a közölni kívánt tanulságból (ismérv: az ember fel tudja idézni azt a katarzis élményt, ami a játék végén érte), de talán alig akad egy-kettő, ahol a játék maga az az életélmény, amit egy jó mozitól vagy jó könyvtől elvár az ember (és itt nem kizárólag a mellbeteg francia és dél-koreai művészfilmekről beszélek).

A Nagy Könyv parafrázisaként egy kis közösségi móka nyárra az érdeklődő olvasóknak: a kedvenc film vagy könyv (SW és Harry Potter kíméljenek!), mint videojáték. Hogyan lehetne „megjátékosítani", miként kellene megtervezni, megcsinálni, kivitelezni. Milyen formában, stílusban, gépen és megjelenésben. A legjobb ötletek díjazását megígérni nincs hatásköröm, de arról biztosíthatok mindenkit, hogy sokat fogunk tanulni belőle, a videojátékokról, a világról és magunkról egyaránt. Írjátok meg nekem! **(A díjazást is megoldjuk. Martin)**

hzx
hajdu.zoltan@mailbox.hu

* Félmillió. Igen, az havi 2 millió eladott Story Magazin.


Iain M. Banks

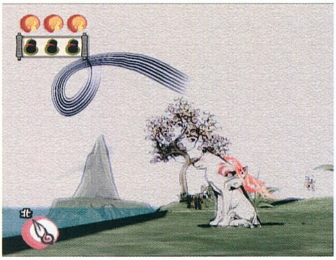



Jerry Springer

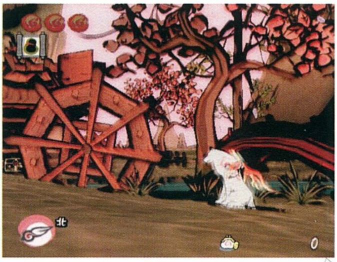


ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

OKAMI (CAPCOM) (PS2)







Ha az **Okami** DS-re jelenne meg, elégedetten csettinthetnénk, hogy lám, márt megint sikerült a gép innovatív lehetőségeit kihasználva kitalálni valami olyasmit, amit még soha nem láttunk. Egy játék, ahol a karakter irányítása mellett legalább akkora szerepet játszik az ecset, mint feladatmegoldó eszköz kezelése? Elsőre legalább annyira érdekes, mint nehezen megvalósítható ötletnek tűnik, különösen ha figyelembe vesszük, hogy a *Capcom* valaha készült legkreatívabb alkotása nem is kézikonzolra jelenik meg.

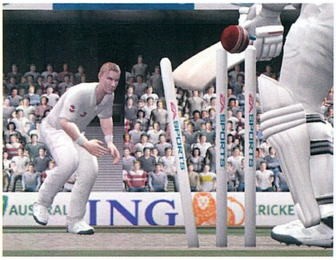
Látatlanban bizonyára nehéz elképzelni, hogyan történik az ecset használata. Első blikkre külső nézetes akció, platform vagy esetleg kalandjátéknak tűnik az Okami, egy gomb megnyomásával azonban belső nézetbe kerülhetünk, ahol a szemünk előtt elterülő világot elmosva, vázlatosan láthatjuk. Ekkor van lehetőségünk az analóg kart használva "átfesteni" a valóságot, ami ha jó helyen, a megfelelő technikát használva történik, meg is változtathatja azt. Így tudunk az elérhetetlen messzeségben elterülő földdarab és saját tartózkodási helyünk közé vizet rajzolni, amit aztán átúszhatunk. Így nyílik lehetőségünk arra, hogy a továbbjutást segítendő, egy szobor kezébe odafessük az évtizedek óta hiányzó kardot, és igen, a legfontosabb: így fogunk harcolni is. Egy erőteljes ecsetvonással kettévághatjuk a gyengébb ellenfeleket, illetve az erőteljeseket így sebezhetjük meg. Pontosan, mintha kard lenne a kezünkben, és azzal suhintanánk, csak éppenséggel az Okamiban a művészet, és nem pedig karunk vagy fegyverünk erejét kell kihasználnunk. Amennyiben szeretnénk az éjszakát nappallá alakítani, csak rajzolunk egy napot...

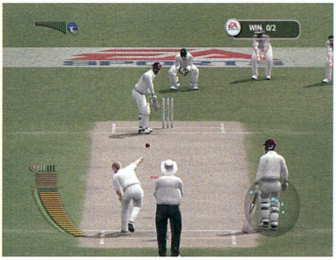
Ha pedig már a művészetnél tartunk, vessünk egy pillantást a mellékelt képekre: szépek, ugye? Mozgásban még ezerszer szebb minden, és bár más stílus lévén nem lehetne összehasonlítani a kettőt, mégis azt mondom, az Ico óta nem láttam ilyen művészi kivitelezést játékban. Minden szépen meg van festve, a karakterek hihetetlen egyediséggel lettek megalkotva és a hangulat olyan, mintha egy mesekönyv elevenedne meg a szemeink előtt. A fejlesztők nyilván sokat játszottak a Wind Wakerrel, ugyanis a varázslatos világ az abban látottakra emlékeztet leginkább, és a kaland-akció elemek vegyítése is az egész előétkezés alatt azt idézte vissza. Még a kiinduló falucska is olyan, mintha Link lakóhelye lenne, de nehogy azt higgye bárki is, hogy ötlet nélküli klónozásról van szó.

Elég szigorúak voltak a Capcomnál, ugyanis összesen két pályaszakaszba engedtek csak betekintést, nem több, mint 15-15 perc erejéig. Szinte hihetetlen, de ez a fél óra mégis tartalmasabbnak tűnt, mint máskor több órányi játék, és addig nem is nyugodtam, míg háromszor ki nem hoztam azt a maximumot, amit ez a demo engedett.

Ha valamit nagyon el nem rontanak a hátralévő fejlesztési időben, akkor akár egy igazi klasszikus lehet belőle. Ha mégsem lesz az, egy gyönyörű, szórakoztató játék már akkor is garantált.

CRICKET 2005 (EA) (PS2, X)







Viszonylag nehéz egy olyan sportból készült játékot tesztelni, ami Magyarországon alig ismert, és bevallom, azon kívül, hogy kb. 15 éve néha elcsíptem a Sky One-on egy-két meccset, gyakorlatilag semmi ismerettel nem rendelkezem a krikettel kapcsolatban. Bízom benne, hogy viszonylag kevés igazolt magyar krikettes olvassa a lapot, így nem fogok senkinek a lelkébe gázolni, de ez a játék szerintem a magyar piacot teljes mértékben hidegen fogja hagyni. A szabályok egyszerűek, mint bármely átlagos sportág esetében (senkit ne zavarjon az, hogy bizonyos nők életük végéig képtelenek megérteni pl. a les-szabályt, attól a foci még egyszerű marad), képzeljétek el azt, hogy összekeverik a baseballt az általános iskolai kidobóssal, és ez alapján már nagyjából be is lőhettétek a krikett lényegét.

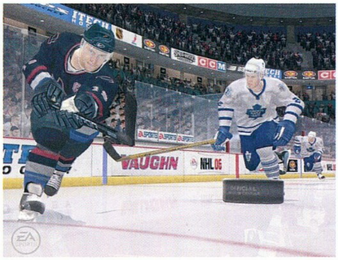
Adott egy jó nagy játéktér, két csapat, sok szétszóródott ember, egy dobó- és egy ütőjátékos, valamint kétszer három földbe szúrt fadarab, a tetején kétszer kettő újabb botocskával. Mivel ez így még annak is nehezen érthető, aki ismeri a játékot, egyszerűsítsünk: az egyik csapat célja, hogy lecsapdossa a botocskákat a minipóznák tetejéről, a másiké, hogy ezt megakadályozza. Ennél mélyebben talán ne is menjünk bele, aki még soha nem látott ilyet, fél óra játék után az is érteni fogja.

őszintén szólva szkeptikus voltam azzal kapcsolatban, hogy miképpen lehet játszható formában feldolgozni ezt a sportot, és véleményem szerint csak félig-meddig sikerült, aminek a legfőbb oka, hogy a tényleges történéseknek csupán egy részébe van beleszólásunk, pl. ha nagyon gyorsan kell futnunk, akkor megnyomjuk a "nagyon gyorsan fuss" gombot, és az irányt sem kell megadnunk, maguntól odaszaladunk, ahova kell.

Nem baj, bízom benne, hogy jövőre lesz a Szot üdülőkön és úttörőtáborokon szocializálódott magyar játékosoknak EA Sports Bócsa 2006, vagy legalább Lengőteke 2006.

NHL 2006 (EA) (PS2, X)







Mint azt bizonyára sokan tudják, az elõzõ **NHL** szezon a játékosok és a liga megegyezésre való képtelenségén elbukott, és el is maradt. Hogy ezt az információt miért értették úgy az *Electronic Arts*-nál, hogy jó, akkor most kiadjuk még egyszer a tavalyi verziót, átírva az évszámot, azt nem tudom. Persze ez kicsit erősnek tűnhet, de nem változtat azon a tényen, hogy évről évre kevesebb változtatást eszközölnek a véleményem szerint legjobb szimulátorukon, és mint hoki-rajongó, ennek nem örülök, pláne, hogy az ESPN 2K5 nagyon magasra tette legutóbb (is) a mércét.

A grafika tetszetős, látszik, hogy az aktuális konzolgenerációból az EA kihozta, amit ki akart hozni, és a grafikai tuninggal már nem foglalkoznak sokat (nem is kell), de a hosszú távú szórakozás garantálásában központi szerepet betöltő Dynasty mód sem változott szinte semmit tavaly óta, és ez gond, hiszen korántsem volt tökéletes. Még a menüszerkezet és megjelenítés is a korábban lefektetett alapokat követi!

A kevés számú újdonság között mindenképpen kiemelt fontosságú a célzó gömb. Na persze nem arról van szó, hogy Forsberg FPS módban célkereszttel lő, hanem arról, hogy ha manuálisra állítjuk a lövések célzását, akkor a kapun ábrázolva láthatjuk, hogy hova fog szállni a pakk. Ugyan még korántsem tökéletes ez a megoldás, de mindenképpen jó ötlet!

A másik nagy meglepetést az első, '93-ban megjelent EA-s NHL játék korongra pakolása jelentette, ezt különösen a fiatalabbaknak érdemes megnézni majd, soha nem árt tudni, hogy mi honnan indult, és mennyit változott bő egy évtized alatt. Ahhoz azonban, hogy a következő dekádban is hasonló megújulásnak lehessünk tanúi, egy kicsit többre lenne szükség…

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (CAPCOM) (PS2)







Meglehetősen megosztotta a rajongókat az elmúlt évek során a PS2 egyik legmeghatározóbb sorozatává növő Onimushában a francia helyszín, Jean Reno, és az időutazás szerepeltetése. Én személy szerint szerettem a harmadik epizódot, de teljesen meg tudtam érteni az elégedetlenkedő rajongókat (ha pedig hozzávesszük a vele majdnem egy időben megjelenő Onimusha Blade Warriors-t, rádöbbenünk, hogy nem volt indokolatlan a sorozat jövője miatti aggodalom). A *Capcom* nem bízott semmit a véletlenre, a számozást elhagyva, de a sorozat szellemiségének tiszteletben tartásával új alapokra helyezett mindent. Nem csak az ezúttal tényleg megpihenő Nobunagát cserélték le, hanem a főszereplőket, a grafikai motort és a játékmenetet is. Nehéz ezek közül olyat kiemelni, amelyre ráhúzható a "legjelentősebb változás" szófordulat, így nézzük szépen sorban az összes változást.

A helyszín ezúttal is a feudális Japán, 15 évvel a korábbi történések után. Samanosuke és Jubei helyét és szerepét új hősök veszik át, élükön Hideyasu Yukival, aki zsenge kora ellenére hatalmas páncélzattal és kardokkal jár, melyekre a démonseregek ellen komoly szüksége is lesz. A játékban négyen csatlakoznak hozzá (többek között Jubei unokája, Akane, aki a japán harci játékok trendjeinek megfelelően legalább 30 kilóval és 14 évvel rendelkezik), akik közül egyet mindig maga mellett tarthat. Mi több, egyáltalán nem csak töltelékként vannak jelen, hanem nagyban segítik a dolgunkat! Parancsokat adhatunk ki nekik, mint egy taktikai FPS-ben, ha nem akarunk pl. foglalkozni a lélekgömbök gyűjtésével, megteszi ezt társunk helyettünk, de segítséget tudnak nyújtani a harcok és a békés kalandozás során is. Párosban elsöprő erejű kombók kivitelezésére vagyunk képesek, és ha "csupán" harci segítőként tartjuk őket, akkor sem mindegy, hogy egy-egy komolyabb ütközetre melyiküket választjuk ki valamelyik mentési pontnál (melyek a tesztverzióban nagyon kevés helyen voltak megtalálhatók, ezzel is emelve a nehézséget), ugyanis teljesen különböző képességekkel bírnak, így ki kell kísérleteznünk, hogy ki mikor a leghatékonyabb. A Select gombbal egyébként bármikor válthatunk a két karakter között, ezzel is segítve a másikat.

Ha már a harcról esett szó: egy kicsit idejétmúlt volt a korábbi részek kaszabolása, így most már lock-olhatjuk ellenfelünket, így csakis őt támadjuk, amíg át nem váltunk másra (a jobb kar segítségével), és nem fordulhat elő, hogy a levegőben csapkodunk ész nélkül. Új gombként jelent meg a rúgás, és a kivégzések is sokkal látványosabbak lettek. Elsőre az Onimusha-veteránok is zavarban lesznek a megújult lehetőségektől és irányítástól, azonban ahogy a sorozatban már megszokhattuk, a beletanulás csupán percek kérdése.

A legyőzött ellenfelekért tapasztalati pontokat kaphatunk, amiből elképesztő mennyiségű speciális képességet fejleszthetünk magasabb szintre! Ezek nagy része természetesen a harcban hasznosítható, de az már rajtunk múlik, hogy erőteljesebb csapásokat, gyakoribb kritikus sebzést vagy gyorsabb lélekszívást szeretnénk.

A nyitótrilógiát szemberöhögi a Dawn of Dreams fegyverválasztékban is, ugyanis az eddig jellemző soványka három fegyverrel szemben itt ennek a sokszorosával harcolhatunk. Az alapfegyvereket különböző kiegészítőkkel tuningolhatjuk, melyek közül persze a legtáposabbakat a legnehezebb megtalálni – általában titkos helyeken lelehetünk rájuk, vagy a kiemelt jelentőségűvé előlépett minijátékokban kaphatjuk jutalomként. Itt most ne a korábban megismert tologatós logikai feladványokra gondoljatok (bár olyanok is lesznek), hanem sokkal összetettebb feladatokra: pl. megadott idő alatt adott számú ellenfelet kell elpusztítanunk. Ezek a játék bizonyos szakaszain jelennek meg, és teljesítményünket minden esetben külön értékeli is a program. Mivel természetesen a tárgyak fejlesztésének megmaradt a korábbi, lélekgömbös módja is, így értelemszerűen jóval több ellenfélre és felszívható orbra van szükség, hiszen egyszerre tartunk magunknál egy hadseregnek elegendő tárgyat. Nem kell aggódnunk, ugyanis már az első fél órában találtam olyan helyet, amely a fejlesztésre ideális, ott le is táboroztam egy negyed órára, és továbbinduláskor – néhány száz ellenfél halála árán – már sokkal erősebb felszereléssel rendelkeztem.

A grafika ezúttal teljesen 3D, ami azt jeleneti – dobpergés –, hogy a legtöbb helyszínen lehet korlátok nélkül forgatni a kamerát. És ettől nem lett cseppet sem csúnyább az összkép, épp ellenkezőleg! Aki God of War szintű látványvilágot szeretne, az nem fog csalódni, garantáltan megkapja… Aki még nem vette észre: eljött az idő, amikor a PS2-ből az utolsó cseppeket is kifacsarják azok a fejlesztők, akik foglalkoznak a játékosokkal, akik viszont szimplán csak eladni akarnak, azok műveiben persze ezt ne keressük.

A játékmódokról annyit lehet egyelőre tudni, hogy legalább három lesz belőlük. A Battle a nyers tápolást előnyben részesítők kedvence lesz, itt ugyanis komolyabb történet hiányában az ellenfelek minél hatékonyabb és gyorsabb eliminálása lesz a fő feladatunk, és segítségükkel a karakterek fejlesztése. A Scenario mód a hagyományos Onimusha játékot tartalmazza, azaz egy hosszabb történetet, amelyben legalább akkora hangsúlyt kap a sztori és a tárgyak használata valamint kombinálása, mint a harc.

Minket magyarokat sajnos az online lehetőségek nem fognak komolyabban érinteni, de állítólag nagyon keményen rágyúrnak a készítők erre is, ezzel kapcsolatban egyelőre több a találgatás, mint a tény, maradjunk hát mi is ennyiben. És hogy ez a csoda mikorra várható? Sajnos csak 2006-ban, ami azért szomorú, mert a tesztelt verzió tökéletes volt minden szempontból, a grafika már most gyönyörű, bugoknak nyoma sincs, bár kétségtelen, hogy a pályáknak csak a töredéke szerepelt benne. Vélhetően az online fejlesztés vesz igénybe hosszabb időt. Egyelőre ez a legrosszabb hír vele kapcsolatban.

Vega

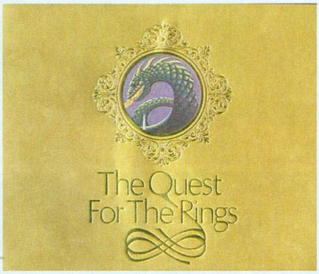
A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE III.: A DÍSZDOBOZOS ÉS GYŰJTŐI KIADÁSOK

Szeretettel köszöntök minden érdeklődő olvasó az eme utolsó részével negyedévessé váló videojáték-csomagolás kultúrtörténeti sorozatunkban. Az előző két részben áttekintettük a kezdetektől a csomagolás aranykoráig tartó időszakot – hogy már előre megállapítsuk: a videojáték társadalmi beágyazódásának (pozitív és reményteljes) folyamata a játékokat övező másodlagos (alkalmazott) művészek hanyatlásával járt együtt. Az egyedileg tervezett és igényesen kivitelezett dobozokat és kazettákat a szabvány CD majd DVD tok (Jewel Case) váltotta fel, az optikai adathordozók felületén pedig mind gyakrabban egyszínű, alapszín nélküli szitázás kerül. Ezért ezekre kár is több szót vesztegetni, térjünk rá inkább befejező témánkra, a díszdobozokra avagy gyűjtői kiadásokra (Collector's Edition), ahogy még nevezni szokták.
Amióta léteznek videojátékok, léteznek díszdobozos kiadások is – mindig megvolt az a réteg, aki hajlandó volt az alapár akár többszörösét is megfizetni a tömeggyártásból kiemelkedő szépségű és minőségű csomagolásért és hozzáadott tartalomért. A fizetőképes kereslet szerint az Egyesült Államokban és Japánban szinte minden játék kibővített változatban is kiadásra kerül, Európában sok játék megéri ezt, az Elbától keletre pedig ritka, mint a fehér holló, általában előrendeléses alapon. És hogy megérte, megéri mindez? Lássunk a történelem legszebb darabjaiból párat.

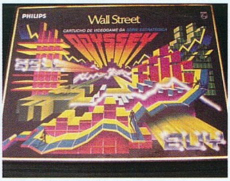
MASTER SERIES (ODYSSEY2)

Pár szó erejéig már beszéltünk róla az Odyssey2 kapcsán, de lássuk most részleteiben. Igazából nem is egy, hanem három plusz egy részből álló sorozatról van szó (a negyedik rész, a Sherlock Holmes Consulting Detective csak prototípus formában létezik, egy példányban a vi-



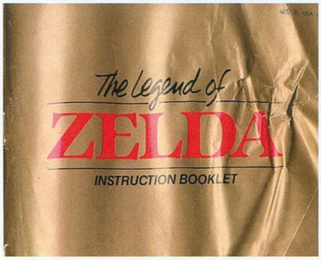




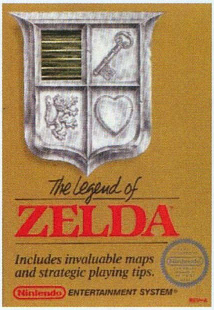


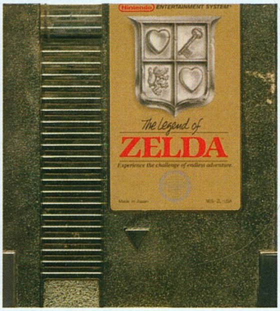
lágon, de a szükséges leírások és táblák nélkül játszhatatlan), és nem is igazán díszdobozos kiadásról – ez a sorozat ugyanis csak ilyen formában, gazdagon felszerelve került kiadásra, simán kazettás formában nem. A három cím a The Quest for the Rings (fantasy, 1981), a Conquest of the World (Rizikó-szerű stratégia) és a The Great Wall Street Fortune Hunt (tőzsdejáték), ez utóbbi kettő 1982-ből. A játéksorozat a képernyő és a táblás társasjátékok furcsa összeházasítása volt – a kaland és a történetek egyszerre zajlottak a két interfészen. A kb. 24 x 18 x 5 cm nagyságú doboz tartalmazta az aranyfóliás kazettát (VideoPac 41, 42 és 46 voltak az európai számaik, sajnos itt aranyozás nélkül), a táblát és a figurákat, a kézikönyvet és a kapcsolódó anyagokat. A nagy kontinenseken kívül Brazíliában került még kiadásra a sorozat, Em Busca Dos Anéis Perdidos, A Conquista do Mundo és Wall Street címekkel.

LEGEND OF ZELDA – LIMITED GOLD EDITION (NES)



Az alapértelmezett Famicom / NES csomagolástól egyébként is eltérő, igényes és különleges arany-kazettás kiadás extra változata, Hyrule térképpel és kis Strategy Guide-dal. Az arany szín a Nintendo esetében mindig is a kiemelt kiadások jellemzője volt (majd minden Zeldához készült Limited Gold, illetve GBA SP hardver is készült ilyen) – NES-en a két Zelda játék mellett még két aranykazettás cím létezett: az 1990-es Nintendo World Championshipre, mint főnyeremény készült, a Super Mario Bros, a Tetris és a Rad Racer versenykiadásait együttesen tartalmazó, piros címkés kazetta, illetve a soha ki nem adott Sim City for NES, melynek egy korai, fejlesztési verziójának chipjeit a Legend of Zelda kazi műanyag tokjába applikálták bele.





ELITE – GOLD EDITION (SPECTRUM, C64, MSX, STB.)

David Braben és Ian Bell hatalmas sikerű, a videojátékok fejlesztésére máig nagy hatást gyakorló (EVE Online, valaki?) és a világ leghosszabb leírását kiérdemlő (Commodore Világ) Elite űrszimulátora / kereskedelmi játéka / akciójátéka / kalandjátéka sem kerülhette el a sorsát és Gold Editionben is felkerülhetett a polcokra. Az Elite GE inkább bővített kiadás, sem mint





díszdoboz: a játék (lemez vagy kazetta) mellé került egy Space Traders Flight Training kézikönyv, egy, a hajók azonosítására alkalmas kartonlap, Robert Holdstock „The Dark Wheel" novellája, egy billentyűzetkiosztás-mutató és a hírhedt „LensLok", ami a védelmet hivatott nyújtani másolás ellen: egy adott ponton ezzel a szerkentyűvel nézve a képernyőt, összeállt a továbbhaladáshoz szükséges jelszó. Az Elite sikerét sokan a Dark Wheel novella számlájára írják (mint amely kibővítette az akkori gépek képességeihez igazított megjelenítésből adódó hátrányokat), ám a játék a Keleti Blokkban is nagy siker volt, a maga turbótöltős és jugoszláv crackerek által módosított formájában.

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (PC)



Douglas Adams regényét az Infocom Steve Meretzky felügyelete és óvó szárnyai alatt adta ki 1984-ben, Apple II, Commodore 64, Atari majd IBM PC gépekre. Az immerziót elősegítendő a játékhoz kis tárgyakat csomagoltak, melyek valamilyen formában kapcsolódtak a történethez: egy nagy gombot „Ne ess pánikba!" felirattal (nagy, barátságos betűkkel, természetesen), egy műanyag zacskót zsebpiszokkal, az Arthur Dent házának lebontásáról szóló hatósági határozatot, a Föld megsemmisítéséről szóló Vogon hatósági határozatot, a mikroszkopikus csillagflottát (újfent műanyag zacskóban, szabad szemmel nem látható), egy napszemüveget és egy Galaxis Útikalauz reklámanyagot, „Hányszor történt már meg mindez veled?" címmel. Az Infocom azonban nem állt meg a THGTTG játéknál és a további interacive fiction kiadásait is megspékelte kiegészítőkkel: a Planetfallba került Special Assignment Task Force kártya, 3 intergalaktikus levelezőlap, egy „Today's Stellar Patrol" című könyvecske és több levél. A Zork kapott egy történeti enciklopédiát, térképet az Underground Empire-ról és egy (kizárólag az 1987-es Zork Trilogy kiadásba kerülő) Zork érme, a Zorkmid. Végül pedig a Wishbringer-be könyv (The Legend of Wishbringer), borítékok és levelek, Festeron postai térképe és a Magick Stone of Dreams, sötétben is világító formában. Az Infocom feelie dolgai nem maradtak hatás nélkül: a mai napig vannak olyan indie fejlesztők (leginkább az interactive fiction vonalon), akik gyártatnak és csomagolnak játékaikhoz ilyen jellegű apróságokat.

A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE III.: A DÍSZDOBOZOS ÉS GYŰJTŐI KIADÁSOK

METAL GEAR SOLID - PREMIUM PACKAGE (PLAYSTATION 2)

A Metal Gear Solid két változatban jelent meg: az alap PS1 CD tokos verzió a játékkal és a pár lapos kézikönyvecskével, illetve Premium Package változatban, benne MGS pólóval, B4 nagyságú könyvvel, memóriakártya-levonókkal, sorszámozott FOXHOUND dögcédulával, egy zenei CD-vel, rajta az MSX-es Metal Gear és a Metal Gear 2: Solid Snake zenéjével és végül egy (Genso) Suikoden II játékdemoval. Mindez egy hatalmas alumínium kofferben került kiadásra – ha pedig ez nem lenne elég, a Konami kizárólag a részvényesek számára kiadta a Premium Gold változatot is, amely csak annyiban tér el a Premiumtól, hogy a táska (a nevéből következően) aranyozott (utoljára 200 dollár



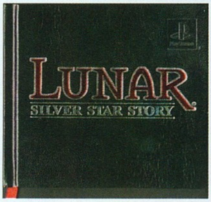


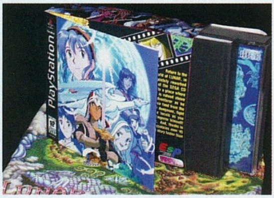


körül volt az aukciós site-okon). Természetesen a Metal Gear Solid 2-höz is készült extra kiadás: az ezúttal fekete doboz a játék mellett cserélhető DVD borítókat, „Hogyan Készült?" DVD-t, A4-es méretű könyvet és egy fém Solid Snake figurát is tartalmazott. Ezek után már az MGS3 sem maradhatott ki, a 400 oldalas könyv mellé ezúttal a Shagohod 1/144-es kit modellje került.

LUNAR 2: ETERNAL BLUE COMPLETE (PLAYSTATION)





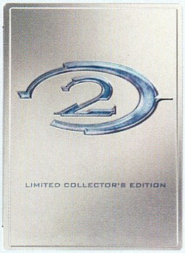


A Lunar sorozat második részének Complete kiadása igazi gyűjtői csemege. A Working Designs-nál kitettek magukért a srácok: a dobozba került (a játék 3 lemezén túl persze) a „Hogyan készült?" lemez, soundtrack, kézikönyv és artbook és az Omake Box, amiben a térkép, a miniatűrök és Lucia medálja került elhelyezésre. Eme leírás alapján talán nem tűnik olyan különleges kiadásnak, de elég egy pillantást vetni a csomag tartalmáról készült fényképre, hogy ámulatba essen még az is, akinek a téma iránti affinitása a Primco felirat alkoholos filccel való átsatírozásában merül ki. A Lunar első részének Silver Star Story Complete kiadása is díszcsomag volt, bár nem ennyire gazdag (nem voltak benne miniatűrök és más feelie sem).

HALO 2 - LIMITED COLLECTOR'S EDITION

A fémdoboz divatot meglovagolandó, az MS / Bungie is elkészítette sikerjátékának gyűjtői kiadását. A fémborításból kidomborodó kék logo különleges hatást ad a csomagolásnak és a tartalomra sem lehet panasz: a játék lemeze mellé került DVD-n háttér-információk, „Hogyan készült?" film, fejlesztői kommentárok, törölt részek és galéria található.





WORLD OF WARCRAFT - COLLECTOR'S EDITION (PC)

Bár nem konzolos kiadás, de nem lehet elmenni szó nélkül a Blizzard fantasztikus kiadása mellett, amely ezúttal Európában, sőt, Magyarországon is kapható volt. Már a World of Warcraft alapkiadása is kiemelkedik igényességében a ma megszokott DVD tokok tengeréből – a Trip Hawkins által még 1980-ban



megálmodott, albumszerűen kihajtható, és így a doboznál nagyobb felületű grafikát hordozni képes papírborítás utoljára az akkor még Infogrames (azóta: Atari) név alatt futó társaság Wheel of Time játéka körül volt látható az 1990-es évek végén. A Collector's Edition viszont mindent felülmúl – a majd 5 kilós doboz bőrkötést utánzó mintázata az alábbi kincseket rejti: a teljes játék, CD és DVD formában is (az alapkiadás csak CD-s), egy 200 oldalas, keménykötésű képalbum (Art of World of Warcraft), „Hogyan készült?" DVD, soundtrack, Kalimdor, Azeroth, Khaz Modan és Lordaeron ruhaanyagra nyomott térképe, egy Collector's Edition kézikönyv és exkluzív kísérő kisállat, aki a játékban szegődik a létrehozott karakter mellé.

Ez a felsorolás persze közel sem teljes – nem is lehet az. Inkább csak egy kis kitekintő: a másolt játékok tökéletes ellenpontja, a videojáték megbecsülésének apoteózisa. Azok kedvtelése, akik többet látnak a játékokban, mint az a pár óra, amíg az a slotban, a meghajtóban vagy a merevlemezen tartózkodik. A 2000-es évek elején sokan temették már ezt a műfajt, de mindig van valami, ami rácáfol erre: a Halo 2 vagy a World of Warcraft szinte már előrendelésben elfogyó gyűjtői kiadásai megmutatták: nem az a kérdés, hogy ki mennyit keres, és ebbe hány videojáték fér bele havonta, hanem az, hogy kik azok, akik magukénak érzik a témát teljes egészében, és kik azok, akik nem.



hzx

hajduzoltan@mailbox.hu




NAGYON nagy felbontású TV


UMD filmek nagy választékban

BIG IN JAPAN PART 14.

OTAKU WORLD, AVAGY AKIHABARA FERDE SZEMMEL

Otaku. Gondolom, sokan hallottátok már ezt a kifejezést, ha máshol nem, hát a Metal Gear Solidban, Otacon szájából. Nyugaton meglehetősen „kúl" csengése van a szónak, sok hardcore gamer nevezi magát így, különösen azok, akik hozzáértőnek vallják magukat japán RPG, manga és anime ügyekben. A japán popkultúra „otakuságukra" büszke rajongói azonban nem árt, ha tisztában vannak a szó eredeti, meglehetősen negatív értelmével.

Az „otaku" szó szerint házat, otthont jelent japánul, és ha emberre mondják, az nem éppen hízelgő jelző. Magyarra talán „otthonülő"-nek fordítanám, és azt jelenti, hogy valaki egészségtelenül sok időt tölt otthon egyedül, a számítógép vagy a tévé előtt görnyedve. Akárcsak az angol / amerikai „geek", az otaku általában igen kevéssé vonzó külsejű, gyakran túlsúlyos egyén, akinek barátai alig, ellenkező nemű társasága pedig egyáltalán nincsen. Általában magányos, nem túl boldog ember, aki vagy egyedül, vagy még negyven évesen is a szüleivel él. A sztereotip otaku vagy (rosszul tanuló) diák, vagy alacsony beosztású *sarariman*, aki sem a szakmájában, sem a magánéletben nem tud sikereket elérni, és e helyett a mangák és a videojátékok álomvilágába menekül. Legtöbbjük persze nagyon profi játékos, de hát ez nem is csoda, hiszen akár napi 10 órát is gyűrik ügyeletes kedvencüket. Japánban, ahol az egyéntől elvárják, hogy mindig egy csoporthoz csatlakozva alárendelje magát a közösség kívánalmainak, a magányos otaku egyenlő a totális lúzerrel. Persze ez nem azt jelenti, hogy egy kicsiny, marginális csoportról lenne szó, éppen ellenkezőleg! Az iszonyúan hajtós japán társadalom állandó nyomása, a kőkemény iskolarendszer és a lélekölő munka elől rengetegen menekülnek a saját kis világukba. Ennek a menekülésnek igen extrém formái is vannak, a legmegdöbbentőbb az úgynevezett „*hikikomori*". Ez az európai ésszel teljesen felfoghatatlan betegség a japánok egyre nagyobb részét sújtja, tizenévesektől ötvenesekig. A hikikomori azt jelenti, hogy valaki teljesen megcsömörlik a többi ember és a külvilág kegyetlenségétől, és akárcsak egy középkori remete, bezárkózik, begubózik a szobájába. Mégpedig nem egy hétre vagy egy hónapra, hanem évekre, sőt évtizedekre is! Úgy hallottam, az eddigi „rekorder" tízéves korától csaknem negyven évig nem tette ki a lábát nyolc négyzetméteres szobájából. Még enni vagy fürödni sem. A legtöbb hikikomorit a szülei táplálják, de érintkezni velük sem szoktak, csak elveszik a kaját, amit az ajtajuk elé raknak. Ezek a gyerekek / emberek naphosszat mást sem csinálnak, mint játszanak, interneteznek és mangát olvasnak (már ha tudnak olvasni, ami a japán írásjelek nehézsége miatt nem egyértelmű!). A legtöbb japán szülő annyira szégyelli, ha a gyereke hikikomori, hogy inkább nem szól senkinek, nem fordul orvoshoz. Ehelyett ellátja őt étellel és videojátékkal, és úgy tesz, mintha minden rendben lenne, az iskolának / munkahelynek pedig azt hazudja, hogy a gyerek más városba költözött. És ez így megy akár negyven évig...

Ugyan a hikikomori még mindig meglehetősen ritka, ahhoz elég elterjedt, hogy a japán médiában állandóan visszatérő téma legyen. Ráadásul a „normális" emberek között is megszűnőben vannak a társas kapcsolatok (egy világfelmérés szerint például a japán fiatalok az utolsó helyen állnak mind a párkapcsolatok, mind a szexuális élet terén!), ami az elöregedő népesség miatt igen komoly veszély jelent. Sokan félnek attól, hogy Japán otaku-világgá válik, mégpedig a szó rossz értelmében.

Persze a helyzet azért nem ennyire sötét, a japánok többsége meglehetősen normális, kiegyensúlyozott életet él. Az úgynevezett „otakuk" között is sok van, aki egyáltalán nem magányos vagy boldogtalan, csak imádja a játékokat és az animét, cosplay-őrült, szerepjáték klubokba jár, stb. Naná, hogy rengeteg barátot tudnak így szerezni, és mivel Japánban fiúk és lányok egyaránt szeretik a mangát és a videojátékot, még párt is találnak, ha nem is mindig szokványos módon. Mostanában például nagy sikerrel játsszák a „*Densha otoko*" c. filmet. Magyarra fordítva a „Vonatférfi" egy bestseller regényből készült, ami egy fiatal otaku romantikus (és állítólag igaz) története. A sztori szerint egy tipikus magányos számítógépőrült meglát a vonaton egy gyönyörű lányt, és azonnal reménytelenül beleszeret. Megszólítani persze nem meri, azonban a sors úgy hozza, hogy a vonatra felszálló huligánok molesztálni kezdik a lányt, és hősünk (magát is meglepve) bátran közbelép. A hálás lány pedig megadja neki a telefonszámát, hogy hívja fel alkalomadtán. Ettől a srác aztán jól be is pánikol, mivel huszonéves létére még soha nem volt semmi dolga lánnyal, nemhogy randi. Kétségbeesésében segélykérő üzenetet ír kedvenc internetes chat-oldalára. Meglepetésére százával jönnek a válaszok mindenféle jó tanáccsal, hogyan is kell egy nőt levenni a lábáról. Innentől kezdve a hölgy gyakorlatilag tudtán kívül fél Tokió barátnőjévé válik, ugyanis szégyenlős lovagja minden egyes randi előtt internetes haditanácsot tart a többi „elméleti szakemberrel", és még a légyott kellős közepén is be-beszalad egy net-caféba tanácsot kérni. Sőt, SMS-ben kap utasításokat, mikor mit mondjon, mikor fogja meg a lány kezét, stb. Persze a dolog vége hepiend, de tény, hogy a mai Japán fiataljainak egy ijesztően nagy része valóban teljesen tapasztalatlan a társas kapcsolatokban, és sokkal jobban érzi magát a legújabb elektronikus kütyüvel, mint egy másik emberrel.

Kétségtelen azonban, hogy az otakuk minden fajtája remek üzlet a szórakoztató-elektronikai cégeknek. Japánban, úgy tűnik, a legfurcsább (néha beteges) igényeket is kiszolgálják, mégpedig általában szemrebbenés nélkül. Bizonyíték erre Akihabara, ahol legalább annyi szex-videotéka található, mint elektronikai szaküzlet is, a rengeteg „sikamlós" témájú számítógépes já-


MP3 lejátszó az idei év slágere


Kártyaleolvasó videojáték


És a blokkolni való


Manga-babák felnőtt gyerekeknek


Eredeti csomagolás


Íme egy hús-vér otaku



Garantáltan szobatiszta eb



A régebbi játékok igen olcsók


Elektronikus szótárak


Erotikus játékok magányos PC őrülteknek


Az igazán régieket viszont vitrinben őrzik



Kuss legyen - mobiltérerő blokkoló



Akihabara éjjel-nappal fényárban



Garantáltan virtuális eb



Az összes valaha is létezett konzolt megkaphatod itt


Hitelkártya méretű fényképezőgép

tékről nem is beszélve. Gyakorlatilag, ha valaki úgy határozik, hogy holnaptól hikikomori lesz, Akihabarában mindent megvehet ahhoz, hogy élete hátralévő részében ne is hiányozzon neki a szobáján kívüli világ. Nem hiszitek? A következőkben megkísérlem bebizonyítani eme tételt, a helyszínen készült eredeti fotókkal illusztrálva!

Vágjunk hát bele! Először is szükségünk van ugyebár sok-sok játékra. Ez persze egyáltalán nem gond, de azért nem árt az árra is odafigyelni. Hikikomoriként ugyanis nem lesz nagyon módunk pénzt keresni, tehát csak a szülők szűkös fizetéséből szórakozhatunk. Szerencsére Akihabarában meglehetősen olcsón mérik az elektronikus örömöket. Mondjuk egy újonnan megjelent cím nem sokkal kóstál kevesebbe, mint otthon (persze az itteni fizetésekhez képest az nem olyan sok), de a kicsit is régebbi játékokat már igen olcsón megkaphatjuk, akár 2-3 ezer yenért is, ami itt egy vacsora ára. Természetesen eredetiekről van szó, a másolás itt nem nagyon dívik, bár azért bizonyos utcai árusok kínálnak buherált GBA kártyát 200 játékkal... Persze a vérbeli otaku nem éri be a jelenlegi konzolgenerációval, és beszerez a PS2 / GameCube mellé (az Xbox itt nagyon nem népszerű) legalább egy Saturnt és egy SNES-t. Ha igazán hardcore vagy, akkor persze egy Neo-Geo és PC Engine is befigyel... A fentebb felsorolt antik konzolokhoz jutányos áron, eredeti *csomagolásban* lehet hozzájutni minden magára valamit is adó videojáték-szaküzletben. Mondjuk egy Panzer Dragoon Sagaért azért már mélyebben kell a zsebünkbe nyúlni...

Ezzel meg is volnánk, azonban akad egy kis probléma: az itt kapható játékok 99.9%-a japán nyelvű, és sajnos a japán RPG-ben kissé túltengnek a kínai írásjelek (kandzsik). Ez pedig nem csak a külföldieknek, hanem jó néhány japánnak is okozhat gondot, ugyanis a helyiek is csak a középiskola végére tanulnak meg folyékonyan olvasni. Sebaj, erre jó megoldás a mindenütt kapható elektronikus szótár. Ez a fantasztikusan hasznos kütyü engem is mindenhova elkísér. Könnyen belátható, hogy eleve százszor gyorsabb vele kikeresni egy szót, mintha könyvet kéne lapozgatnunk, de a kandzsik világában a segítség még ennél is nagyobb. Kandzsiból ugyanis több mint 2000 van mindennapi használatban, tehát olyan, hogy ABC-sorrend, nincs. Ehelyett keresésnél meg kell adni a vonásszámot, bizonyos részletek olvasatát, az egyik kiejtési módozatot, stb... Tapasztalatból tudom, hogy ez könyv formátumban iszonyú fárasztó és időigényes feladat, viszont a modernebb elektronikus szótáraknál csak rárajzolja az ember a jelet a képernyőre, és máris jön az olvasat(ok), jelentés, stb. Komoly szerepjátékosoknak elengedhetetlen kellékről van tehát szó.

Akkor most már van konzolunk, sok játékunk, szótárunk, mi kell még... Ja, persze, egy TV! Persze mondhatnánk, hogy TV minden háztartásban van, de különösen a következő konzolgenerációhoz már nem felel meg egy mezei kis katódcsöves! Itt most már mindenki kezd átpártolni a nagyfelbontású, plazma- vagy LCD képernyőkhöz, sőt, már évek óta van HDTV adás is. A különbség komolyan mondom ég és föld, egy jó HDTV-n néha már olyan érzése van az embernek, hogy egy ablakon bámul kifelé, ami remek feature, ha az ember a szobájában akarja tölteni az életét. Szerencsére már elég jutányos áron is hozzájuthatunk egy ilyen szépséghez, úgyhogy feladat teljesítve!

Most pedig egy érdekes választás előtt állunk... Tényleg meg akarunk-e szakítani minden kapcsolatot a külvilággal? Mert ha nem, de kimenni azért nem akarunk, jól fog jönni egy mobiltelefon! Ráadásul a mai japán mobiltelefonok olyan barók, hogy nincs az az otaku, aki ellen tudna állni nekik. Például mit szólnátok egy 3G modellhez, amivel úgy lehet szörfölni a weben, mint egy kis PC-vel, lehet vele videotelefonálni, GPS helyzet meghatározóként használni (jé, csak nem a szobámban vagyok?), videoklipeket nézni, és felvenni, meg persze Final Fantasy Before Crisis-t játszani! Csábítóan hangzik, nem? Másfelől viszont, nem épp az a hikikomori lényege, hogy egyszer és mindenkorra megszabaduljunk embertársainktól? Hmm, fogas kérdés... A megoldás a *damatteru* (magyarul: Kuss legyen! v. Pofa be!) fantázianevű otthoni mobiltérerő-blokkoló! Ezt bekapcsolva anélkül élvezhetjük vadiúj mobilunkat, hogy attól rettegjünk, hogy valaki esetleg felhív, sőt, még a szüleink sem tudnak a lakásból telefonálni, hurrá! Hiába, a japán technológia mindenen úrrá tud lenni, még a japán technológián is!

Itt az idő, hogy szót ejtsünk egy másik nagy otaku-szenvedélyről, a gyűjtögetős kártyajátékokról. Ezek nálunk is ismertek (pl. Magic: The Gathering), de közel sem annyira népszerűek, mint Japánban. Itt gyakorlatilag minden sikeres könyv, film, anime, manga vagy videojáték fial kártyajátékot, és persze rengeteg jön ki csak úgy. Mint tudjuk, egyre több a kártya alapú videojáték is, de a japánok még egy fokkal tovább vitték az őrületet. Ugye egy hikikomori számára kellemetlen, hogy a kártyajátékokhoz elvileg partnerre is szükség van, de sebaj! Egyre több az olyan kártyaleolvasós videojáték (és itt most ne Pokemonra gondoljatok!), ahol az érzékelővel ellátott asztallapra kirakva a kártyákat, a képernyőn azonnal megjelennek a megfelelő események, ami lehet RPG, sportjáték, vagy akármi. Ez persze egyfelől nagyon kúl, másfelől viszont pont a társasjáték lényege tűnik el...

Az idei szezonban minden (nem csak) otaku számára kötelező vétel az MP3 lejátszó. Amióta az Apple beindította az őrületet az i-Poddal, minden japán és külföldi cég (talán még a Kovács Józsi Kényszervállalkozási Bt. is) piacra dobta a saját lejátszóját. Ennek ellenére az Apple továbbra is arat. Hiába az egyik legdrágább, mindenki ezt veszi, a Sony legnagyobb bánatára, aki alig tud az új Net-Walkmanből elsózni egy párat... Úgyhogy inkább a PSP-t nyomatja. Érdekes módon viszont itt sem igazolódott be (eddig) a papírforma, a Sony-nak nem sikerült lenyomnia a Nintendót. Az NDS-ből eddig csaknem kétszer annyit adtak el, mint a PSP-ből (pedig megszűntek az ellátási gondok), és a szoftver-slágerlistákon is a duplaképernyős tarol. A Sony most azzal próbálkozik, hogy a PSP multimédiás lehetőségeit erőlteti, különösen az UMD-filmeket. Ugyan a lemezek elég drágák és mindig a DVD-verzió után jönnek ki, állítólag jól fogynak. Persze egy hikikomorinak nemigen van szüksége hordozható lejátszóra... :)

Tehát otakunk mindent megszerzett ahhoz, hogy teljesen mellőzhesse az emberi társaságot, ám valami mégis hiányzik... Khm... hát igen, a hölgytársaságra gondolok. Mivel nem mindenki lehet olyan szerencsés, mint a „Vonatférfi", Akihabara bőven ellát bárkit pótlékokkal. Az erotikus témájú mangák, filmek és játékok olyan választékban állnak rendelkezésre, hogy az a szó szoros értelmében arcpirító. Nem túlzok, ha azt mondom, a japán PC-s játékok nyolcvan százaléka „18 éven felülieknek" kategória. A legtöbb érthetetlen RPG vagy randi-szimulátor, de van köztük pl. olyan „verekedős" játék is, ahol a Dead or Alive hőseire hajazó nénik szaggatják le egymásról a rucit... (Persze én erről csak hallomásból tudok! :) Akinek pedig még ez sem elég, az lenge öltözetű manga-babák tömkelegéből válogathat kedvére, persze igencsak borsos áron. Egy szó mint száz, a kilencvenes évek hosszú recessziója idején állítólag a szexipar volt a japán gazdaság legegészségesebben fejlődő része, és ez a trend most is folytatódni látszik.

Végezetül a tanulság: kedves gyerekek, akármennyire is irigyeljük a japánokat elektronikus mennyországukért, azért nem árt tudni, hogy a jóból is megárt a sok! Higgyétek sok japán otaku minden, csak nem boldog, és szívesen elcserélné az összes konzolját és számítógépét egy hús-vér barátnőért. Tehát ti csak sportoljatok, járjatok ki a jó levegőre, és hódítgassátok a csajokat! Na egye fene, azért a konzolt is elővehetitek néha...

Big



BIG IN JAPAN...
...HELYETT...
...ANTARU IN JAPAN!

BACK TO THE FUTURE

Ezzel a jelszóval indultam vissza Japánba. Nem is tévedtem, mert bár több területen vettem észre fejlődést itthon az eltelt közel két év alatt, sajnos sok mindenben még mindig messze le vagyunk maradva tőlük, legalábbis azon oldalról, ami a szolgáltatásokat, kényelmet, minőséget, életminőséget illeti. A célom ez alkalommal nem tanulás, nem is egy egész évnyi időtartamról van szó, csak 3 hetecskéről, melynek oroszlánrésze pattanásig feszített tolmácsmunka, céges pénzen. Előnye, hogy a repjegyet, szállást fizetik, ami nagy teherlevétel, ha a világ másik végére utazik az ember. Hátránya, hogy eltéphetetlen láncú, szegecselt nyakörvként tart vissza attól, hogy eltávolodjunk a kiküldetés helyszínétől, mind térben, mind időben. Ebből az okból vadászterületem lekorlátozódott Nagoya környékére és az innen megközelíthető Tokióra, a vadászidény pedig a rövid hétvégékre és a még rövidebb munka utáni estékre. A préda ez alkalommal sem más, mint információ és persze jelentős szoftvermennyiség, hogy ne hazudtoljam meg magamat. Korábban szerzett tapasztalataimmal felvértezve – célirányosan, mint aki tudja mit fog megnézni, lefényképezni, megvenni Japánban – a *vissza a jövőbe* varázsszavának bizsergető érzésével fejemben pattantam be a taxiba reggel.

SZŰK ÜLÉSEK KONTRA BEÉPÍTETT VIDEOJÁTÉKOK

A legrosszabb a japán utazásban maga a repülőút. Ferihegyről Frankfurtba vagy Amszterdamba zötyögés egy pöttöm gépen, onnan pedig 11 órás tortúra valamelyik japán nemzetközi reptérig. A német, holland járatokon már volt szerencsém – ha ezt egyáltalán szerencsének nevezhetjük – megtapasztalni az *economy* nevezetű létsík kalodába záró, fojtogató kínjait egyszer-egyszer. Az ülőhelyek szűkre szabottak, a láb kinyújthatósága korlátozott, sokat parádézni a folyosón, mosdó előtt meg nem megengedett, bármennyire is szeretné az ember ellazítani begörcsölt tagjait. Munkatársammal el is töprengtünk azon, hogy a reptéren a sorban előttünk várakozó amerikai hölgyemény, kinek hátsója közel háromszor olyan szélesre terebélyesedett – feltételezhetően az aktív gyorséttermi életnek – mint mondjuk az enyém, hogyan fog beleférni egy efféle keskeny ülőalkalmatosságba? Lehet, hogy ő megveszi a jegyet a business osztályra? Mást nemigen tudtunk elképzelni, mint ahogy azt sem, hogy miért pont a mi járatunkat törölték. Igen törölték, ezért jó 10 órás késést kaptunk a nyakunka, még egy átszállással. A lufihanzás, egyébként kedves hölgy felajánlotta a választási lehetőséget is: mehetünk Nagoya frissen tengerre épített repterére Tokión, de akár Pekingen keresztül is. Inkább Tokió-Narita, semmint a kommunizmus egyik utolsó fellegvára, még akkor sem, ha az utóbbi években ezer felhőkarcoló épült is ott! Frankfurtban dobtam egy kétszázast valami jótékonysági célból gyűjtő kapszulába, majd a váróban két órát malmozva töltöttük az időt, hogy végre felszállhassunk az **ANA (All Nippon Airways)** járatára, amely egy japán repülőgép társaság. Legalább megtapasztalom végre, miben különbözik a japánok gépe az uniósoktól, gondoltam. Légi kísérőből persze japán csajok is többen vannak, de nekünk sajnos egy „Helga" jutott, aki bár ügyesen kér már bocsánatot az utasoktól japán nyelven, de német szépségként elég messze van attól a vizualitástól, amit a gép bal oldalán ülő utasok kaptak „Yumi"-tól. Az opciók közt ugyanúgy megtaláltam a japán és nyugati ételeket is, mint régebben a Lufton, a különbség oroszlánja inkább a technológia tükrében villantotta ki fogsorát. Mert míg a német járatokon egyetlen nagyobbacska képernyőt bámulnak az utasok, addig a japánon az előttünk ülő székének háttámláján találunk vagy ülésünk alól hajthatunk ki egy kisebb, saját szkrínt. Kezdetnek végignéztem rajta a szokásos felszállás előtti szabályrendszer filmecskéjét, mely ez alkalommal animáció volt. Egy megelevenedett tiltótábla mutogatott és idegeskedett, amikor a prezentációban az utas helytelen tevékenységekkel próbálkozott. Kedvenceim a „Ne zaklasd a stewardesst!" és a „Ne nyitogasd az ajtót, mert abból nagyon nagy baj lesz!" példák voltak. :) Meglepi mégis akkor ért igazán, amikor a jobb karfámba épített irányítón észrevettem, hogy kivehető és… Nos, hát eléggé ismerős volt! **Mintha egy DVD-távirányitóval fuzionált SNES-kontrollert tartottam volna a kezemben!**

Függőlegesen távirányító, vízszintesen joypad, amin még hátsó flippergombok is vannak! Belevetettem magam a menü habzó vizébe! Flight-camera, zenék garmadája, videoklipek, film hegységek és igen: JÁTÉKOK! Két oldalnyi retro-koppintás közül válogathat az unatkozó utas, melyből elsőre a **Magma Zone**-t szúrtam ki magamnak. A töltőképernyőn **Infogrames** logo, de a játék egy gyengusz **Arkanoid klón**. (Mellesleg szemét, csaló módon összedobva.) Kipróbáltam néhány másik játékot is, mind Infogrames fejlesztés volt, ami kicsit kiábrándítóan hatott egy japán repgépen. A **sakkjáték** annyira buta volt, hogy fél óra alatt bőven vertem még Hard fokozaton is, a **passziánszt** ki nem állhatom, mert már Windows generációkkal ezelőtt kakivá játszottam, a **BlackJack**ben pedig túlságosan jól adja a pókerarcot a gép. A **Reversi** maradt az egyetlen élvezetes táblás játék a kínálatból, mely legalább eszembe juttatta a korok hajnalát, midőn még a Videoton által gyártott házi számítógépemmel és a család első színes tévéjével rontottam a szememet. Végül is nem volt rossz, elment másfél óra a nosztalgiázással, de remélem pár éven belül beépítenek egy-egy NES-t a karfákba, hogy legalább Mariózni lehessen a rövidnek közelről sem nevezhető út alatt. A jelek szerint ez nem is elképzelhetetlen, az ANA ugyanis jó kapcsolatban van a **Nintendó**val, már csak az alapján is ezt gondolhatjuk, hogy a cég rendelkezik jó néhány Pikachu mintás repülővel a géppárkjában. A filmek közt találtam pár ismeretlent és nagy kedvencet is, mint a **Batman Returns** vagy Tim Burton isteni **Lemony Snicket**je. Kicsit nézegettem, kicsit nem, majd előkaptam a táskámból egy Hawk & Fisher regényt, amit régen valahogy sikerült kihagynom. Ha lett volna annyi eszem, mint Martin apunak LA-be menet, akkor beszerzek én is pár altatót indulás előtt és átalszom az utat. *Kondo koso..*

Pörögjünk fel! Érkezés Tokióba, a reptéri személyzet felajánlja, hogy legyünk mi azok a kedves utasok, akik a pár órával későbbi géppel utaznak Nagoyába és fájdalomdíjként fogadjunk el fejenként 10 ezer Yent. *„Sore wa komarimasu naa.."* Nem kösz, így is sokat késtünk, reggel pedig meló! Csaj meggyőzve, kis légcsavarossal húzzuk a csíkot Nagoyába. Ott már ketten várnak ránk a régi munkatársak közül, T. és G. urak. T-san nagy és kényelmes kocsijával érkezünk a szállodába, becsekkolunk, majd nyomás le, mert visznek is vacsorázni. Kiderült, hogy G-san is kocsival jött, de a szállodánál leparkolt és együtt jöttek ki a reptérre. Vacsorázni viszont az ő gépével megyünk már. E..z..e..gy.. I..m..p..r..e..z..a?!?! **Subaru Impreza!!** (^o^) Megállít intek a csapatnak és közlöm, hogy én ülök előre. Mindenki vigyorog és beleegyezik. Beteszem magam a kék-sárga szörny anyósülésére, amit ott ugye a bal oldalon találhatunk, majd G-san pár másodperc alatt már 150-nel vereti neki, a közlekedési szabályokat rövid időre meghágva, hogy megmutassa mit tud a verda a nem túl hosszú egyenesekben is! Sashimi (vékonyra szeletelt nyers hal, wasabis szójaszószba mártogatva) zabálás, saké / sör döntögetés, majd vissza a szállóba. Megérkeztünk, otthon érzem magam! :)



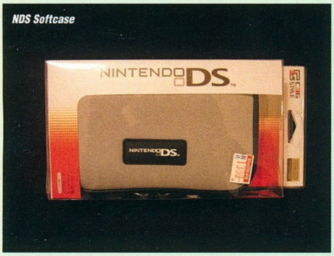
A sapporoi Geo

VÁSÁROLNI – V ÁSÁROLNI – VÁSÁROLNI!

Másnap, munka utáni első utam a Bic Camerába vezetett. A **Bic Camera** Japán két legnagyobb elektronikai üzlethálózatának egyike. A másikat **Yodobashi Camerának** hívják, de nevük megtévesztőbb, mint egy szilikon *völgy*. :P Egyik sem kifejezetten fényképezőgépeket vagy videokamerákat árul, hanem a TV-től kezdve a rizsfőzőn át a videojátékokig mindent. Ha egyszer kijuttok Japánba, akkor inkább egy efféle üzletbe nézzetek el inkább, mint a híres tokiói elektronikai negyedbe, **Akihabarába**. Szoftverek szempontjából itt jobb a választék és az ár, Akihabarában inkább csak furcsa, sosem látott PS2 játékokat találtam, melyek nagy része 18 éven felülieknek szóló szerelem-szimulátor, 2D-grafikával, cicafülű szobalányokkal, japán nyelvű felirattal, szinkronnal és kemény, sokszor 8 ezer Yen fölötti árral. Nem ajánlom különösebben. A Bic Camerában gyorsan elintéztem pár életbevágóan fontos dolgot. Megvettem kuporgatott pénzemből az iBook-ot (KillBill!:), minek segítségével játszva felkapaszkodhattam a netre és el is kezdhettem a cikkírást. Beszereztem a rég áhított **Street Fighter III**-at és **Front Mission** 1^{st}-öt, majd az online-os Norby-nak is leemeltem a polcról az **Electroplankton** nevezetű **NDS**-izét, magamnak meg egy, a duálképernyős konzolhoz való cipzáras tokot. Tapiztam kicsit az ultraszexi **PSP**-t egy emberméretű Snake figura árnyékában, majd fél óráig bambultam a hosszú **Nintendogs** reklámot sugárzó hatalmas képernyő előtt. Nem tudtam dönteni a 3 kutyaverzió közt, a PSP-vásárlást sem akarom elsietni. Ráér mindez majd a secondhand-shopok után.

JÁTÉKOSOK MENNYORSZÁGA

Szekondohando-soppu, használt videojátékokat árusító üzletek. A videojátékosok mennyországa. Amikor volt egy kis szabadideje, T-san vezetett körbe minket a városban, nézelődni, vásárolni. G-san időközben Magyarországra utazott, az Imprezától búcsút kellett vennem, maradt hát a Toyota, de az se kutya. El is gurultunk néhány gamereknek kitalált terepre. A használt játékok üzleteire a legjobb példák: **Hard-Off** (használt elektronikai cikkek, játékok, hangszerek), **Book-Off** (manga, anime, zene, filmek, videojátékok) **Geo** (video- és zene kölcsönző, videojátékok, mangák) **Tsutaya** (uaz, mint a Geo, de nem csak használt játékok, audio, video is van). Természetesen a fenti üzletek mind árulnak végigjátszás-könyveket, artbookokat és konzol hardvereket is. Végeláthatatlan polcokon ott van a gémervilág múltja és jelene, európai szemmel nézve pedig kis részben még a jövője is. A legtöbb játék pár héttel megjelenése után már megtalálható a kínálatban, valamivel olcsóbban, mintha bontatlan, új árukról lenne szó. Az idő múlásával és a game-ek fellelhetőségének függvényében ez az ár elkezd finoman vagy rohamosan esni. Egy új játék legtöbbször 6800 Yen körüli áron kerül forgalomba, a használtakat árusító üzletekben az ár többnyire 2800-3800 Yen körül stabilizálódik. Szorozzátok meg 1.8-cal és megkapjátok az árat Forintban. Elég barátságos, nemde? Megfejeljem még valamivel? Vásárláskor az árból 5%-ot visszakapsz! Ezt vagy az ingyenes törzsvásárló kártyádon gyűjtheted, vagy a számlára nyomtatják rá és legközelebbi beszerző körutadon akár fel is használhatod az összeget! El is szoktam veszteni az önuralmamat és amíg a haverok az ajtónál várnak, addig én nagy halom játékot cipelek el a pultig, sokszor két kört is megtéve a végén pedig nagy várat építek szerzeményeimből a csodálkozni nem merő pultos orra elé. A kínálat változó, jókor kell jó helyen lenni, ha olyan édességeket akar az ember felnyalni, mint a **Tenchu 2** vagy **Street Fighter Zero 3**. Az istenek velem voltak, mert még a nagy kedvenc **Wizardry Alternative** (PS2-RPG) csak Japánban megjelent **NEO** c. folytatását is megtaláltam, sőt még Liquid mester kívánságának is eleget tudtam tenni a híres **Berserk** (manga / anime) játékverziójának



NDS Softcase



Tsutaya anjo


A nagoyai Bic Camera



Pikachu



Tsutaya Anjo-ban, kapszulagépekkel a bejáratnál



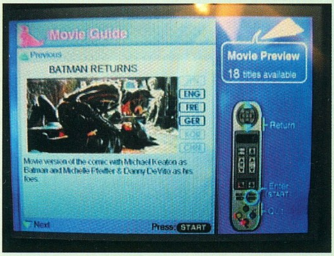
Törzsvásárlók várják a Soft Collection üzlet nyitását vasárnap reggel



Tokiói játéküzlet


Csúcsjárgány a Geo előtt








Bombermanes cuccok

begyűjtésével. Amit még mindenképpen meg kell említeni a használt játékokkal kapcsolatban az nem más, mint a minőség. Erre kíváncsi az összes vevő, ha másodkézből kap valamit. Kijelenthetem: minden rendben van ezen a téren is! A legtöbb esetben a játékfüzetek érintetlen állapotban vannak, a lemezeken egy milligramm karc sincs! Az üzletek ritkán vesznek át sérült játékot további árusításra, de ha igen, akkor mindig ráírják a dobozra is, ha esetleg hiányzik a füzet, vagy karcos lenne picit a lemez „arca". Fizetés előtt meg is lehet mustrálni a diszkek felületét, sőt mi több, a Tsutayában még muszáj is volt végigunatkoznom, ahogy a pultos srác egyenként kinyit minden tokot, a lemezt addig tekeri, míg az én szemmemmel nézve vízszintes pozícióba kerül a játék felirata, majd biztos kézzel kiemeli a diszket és megmutatja, hogy milyen szép az alja. Tisztára, mint egy teaszertartás! Ezzel megvédi az üzlet hírnevét és a későbbi reklamációk elkerülésének érdekében sem rossz mutatvány. Itt találkoztam először azzal a természetfeletti jelenséggel is, hogy egy régebbi, karcosabb játék nagyon le volt árban értékelve, viszont a karcokat eltüntették valamiféle lemezfelület csiszoló technikával. A **Front Misson Alternative** volt a páciens, a boltos szerint nincs káros hatás a játék futására, épp azért *köszörülik*, hogy jobb legyen. Még nem próbáltam ki, de hiszek neki. A ki nem próbálás oka egyszerű. Néhány nappal később, a Hard Off-ban belefutottam egy nagy dobozba, nevezetesen a **Front Mission History**-ba, ami nem más, mint az első négy rész (1, 2, 3, Alternative) soundtrack CD-vel, ill. 3 robotfigurával csomagolt díszkiadása. Bontatlan volt, mindössze 3800-ért, s mint Magyarország első számú Front Mission mániákusa, ezüstgolyóval kellett volna lelőjenek, hogy el ne hozzam!

Milyen érdekességeket lehet még kapni a Hard-Offban és a hasonszőrű forgalmazóknál? A klasszikus anime, a **Hokuto no ken** Zippo gyújtóját otthagytam, csakúgy, mint a **Hello Kitty** pekket, az aranyos kiscicával már volt néhány gixerem korábban. Ami nélkül nem tudtam eljönni, az a 3 gép egy tévére köthetőségét biztosító **Bomberman-es hosszabbító**, ill. a szintén **Bomberman fejét mintázó SNES multi-tap** elosztó. Utóbbi belekerült vagy 250 Forintnyi(!) pénzbe, de sajnos el is hagytam valahol, talán az ágy mögé eshetett a hotelben. Mindegy, majd legközelebb veszek másikat, ha találok! A harmadik hét végén, a hazautazás előtti este ott tartottam, hogy már 16 játék van nálam, a dobozolt Front Mission mellett. Csakúgy, mint két éve, ez alkalommal is kénytelen voltam az egyetlen használható eszközhöz nyúlni: a játékok nagy részének kidobtam a dobozát, a füzeteket, borítókat pedig szépen kiszedegettem és elraktam. Így sokkal kisebb helyen elférnek és már-már sikeresen bepakolhatóvá válnak a bőröndbe, melynek zsugori módon 20 kg a reptéri súlylimitje. A legjobbaknak, mint a **Dragon Quest VIII**, ill. azoknak, amit a barátok kértek persze meghagytam a csomagolását, de még így is túl nehéz volt a bőrönd. 23 kg-val felengedtek a gépre, 5 kg cuccot meg otthagytam T-sannál, hogy majd küldje, hozza, őrizze, csináljon vele valamit, csak ne kelljen kidobnom!

Természetesen nem csak dolgoztam és vásároltam, de itt a második oldal vége. Egyéb érdekességekről, kalandokról legközelebb! Volt pár... ;)

yoroshiku,

-antaru
antaru@neuromancer.hu

killer7, így kisbetűvel, és egybeírva. Az újságíróknak szánt, a játék tesztverziójához mellékelt cetli külön felhívja a figyelmünket a helyes írásmódra, és arra is, hogy ne alkossunk elhamarkodottan véleményt a játékról – legyünk szívesek *legalább* az első küldetést végigjátszani, és aztán ítélkezni.

„Tulajdonképpen mi a fene is ez a killer7?" – szegezi nekem a kérdést két hét múlva Antaru. Hátradőlök a fotelben és megrázom a fejem. Elmondhatnám neki, de nem teszem, a válasz vagy túl rövid, vagy túlságosan hosszú lenne, hajnalba tolva a beszélgetésünket. A killer7 ugyanis sokszor teljesen megfoghatatlan, éteri valami. Érezi, élvezni kell, nem beszélni róla.

A GYILKOS HETES

Alternatív valóság, alternatív történelem. Az ezredfordulón ez emberiségre ráköszönt az Új Aranykor. A populációs problémákat megoldották, a terrorral leszámoltak. Az interkontinentális légi közlekedést felszámolták, a földrészeket hatalmas hidak kötik össze – minden ellenőrizhető, minden kontrol alatt tartható. Szép Új Világ?

Kun Lao szerint nem. A terror ellen viselt háborúhoz *szükség* van terroristákra is. Kun Lao és a Heaven Smile maga a nagybetűs TERROR, a megtestesült rémálom: a Mennyei Mosoly kegyetlen csapást mér az új világrendre. A támadások megjósolhatatlanok, és kivédhetetlenek: a Heaven Smile láthatatlanul és váratlanul támad, brutális robbantásokkal sokkolva a lakosságot. Ahol felhangzik a jellegzetes kacaj, százak fognak meghalni.

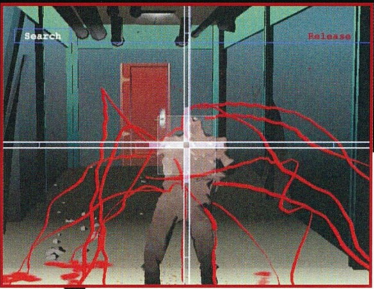
A hagyományos módszerek hatástalanok, a Heaven Smile ellen nem lehet bevetni a hadsereget, nem lehet elérni, megfogni, fizikailag felszámolni őket. A különleges feladathoz különleges emberekre van szükség. Az Egyesült Államok kormánya felveszi a kapcsolatot a killer7-el. A Gyilkos Hetes egyszemélyes halálosztag, nyolc részre bontva: minden idők legjobb bérgyilkosa, *Harman Smith*, és a vele együtt működő hét másik személyiség jelentheti a gyógyírt a megállíthatatlanul terjedő pestisre.

Harman Smith a csapat agyaként és vezetőjeként jórészt inaktív: ritkán, indokolt estben testesül csak meg. A Smith Szindikátus másik hét tagja végzi a piszkos munkát: a játék nagy részében őket fogod iránytani. *Garcian Smith*, a Takarító. Garcian tartja a kapcsolatot a külvilággal, ő fogadja el megbízásokat, és ő hozza vissza az életbe a csatában elhullott társait. A játéknak nincs vége addig, amíg Garcian meg nem hal – vigyázz rá! *Dan Smith*, a Pisztolyhős. Dan egy hatlövetűvel dolgozik, szükség esetén pusztító démonlövedékekkel roncsolva a láthatatlan ellenség testét. *KAEDE Smith*, a Mesterlövész. KAEDE (igen, nagybetűvel – így kell írni), a csapat egyetlen női tagjának fegyvere távcsővel van felszerelve, sokat, gyorsan és pontosan tud lőni, valamint mágikus Vérzuhataggal nyitja meg az örvénylő vörös matériával lezárt folyósokat. *Con Smith*, a Villám. Con szupergyors, cikázva mozog a terepen, szonáris hallással rendelkezik, és két automata fegyverből osztja az áldást. *Coyote Smith*, a Trükkmester. Coyote ugrik, zárakat tör fel, és villámgyorsan kezeli a revolvert. *Kevin Smith*, a Csendes Gyilkos. Kevin nem vesz lőfegyvert a kezébe, késekkel dolgozik – és képes láthatatlanná válni. *MASK De Smith*, a Pusztító. Az egykori birkózó két gránátvetővel indul harcba, és szükség esetén lyukat üt a falakon.

Ők lennének a Smithek – de mire fogjuk használni őket? Milyen *játszani* a killer7-el?

A VÉR SZAVA

A két hónappal ezelőtt közölt killer7 előzetesben már szóltunk róla, hogy a játék nem hagyományos irányítást használ: a Smithseket third person perspektívából irányítod ugyan, de nem szabadon – a karakterek „sínen", előre meghatározott útvonalon közlekednek, de csak annyit dönthetsz el, hogy milyen irányba haladjanak. Nem fogsz eltévedni (illetve: nem fogsz elcsatangolni), mert nem lehet, nem nyithatsz be szabadon szobákba, nem fordulhatsz be minden sarkon – csak azokon, ahol a játék felkínálja neked a választási lehetőséget. A killer7 epizódokra oszlik, minden egyes epizód egy-egy megbízást (egy célpont kiiktatását) meséli el. Az epizódok hosszúak, és komplex feladatcsomagot tesznek le eléd az asztalra: hatolj be az adott épületbe / területre, és juss el a célpontig – út közben pedig küldj pokolra annyi Mennyei Mosolyt, amennyit csak tudsz. Probléma: a Heavem Smile kreatúrák láthatatlanok, csak a jellegzetes, őrült kacagás adja tudtodra, hogy ott bujkálnak valahol a közelben. Garcian telepatikus képességeinek hála minden karakter rendelkezik a „szkennelés" képességével: egy gombnyomással láthatóvá válik a láthatatlan, a Heaven Smile öngyilkos, önmagukat a levegőbe repítő organikus bombái láthatóvá, fizikailag sebezhetővé válnak. Egy újabb gombnyomással first person perspektívába váltasz: a killer7 ilyenkor leginkább egy klasszikus rail shooterre hasonlít, mozogni nem tudsz, csak lövöldözni, és a speciális harci képességeidet használni. A lövöldözés kissé monoton és színtiszta reflexjáték – pusztítsd el a rád támadókat azelőtt, hogy hozzád érve fel tudnák robbantani önmagukat. A leghatásosabban akkor tudsz gyilkolászni, ha közvetlenül a gyenge pontjukra lősz: normál fokozaton villogó jel mutatja meg, hová is kell tüzelni. Ha sikerül eltalálnod ezt a pontot, a Heaven Smile vörös felhővé válik – a Smithek pedig begyűjthetik a vérét. A vér KÖZPONTI szerepet kap a játékban. Két variációja létezik: a thick és a thin blood. A thick blood a karakterfejlesztést szolgálja: lődd szét az ellenfeleid végtagjait, pumpálj beléjük ólmot tonnaszám, és gyűjts össze minél többet – ebből kreálj szérumot, a szérumból pedig fejleszd a Smithek alaptulajdonságait (erő / sebesség / pontosság / kritikus sebzés). A thin blood maga az élet: a Smithek speciális támadásait tudod bevetni harc közben, illetve sebesülést gyógyíthatsz vele – a rendszer korrekt taktikázásra ad lehetőséget, folyamatos döntéseket kell hoznod, hogy mire, és mikor használod a birtokodban lévő vérkészletet.









A killer7 bőséges, a továbbjutást gátló feladványokkal fűszerezi a lövöldözést – a Resident Evilek rajongóinak nem lesznek idegenek a puzzle-ök, javarészük valamilyen tárgy fellelését, és megfelelő helyen történő használatát kívánja meg a játékostól – általában roppant logikusan és nyomon és követhetően, de (később) akadnak komplexebb (sőt: idegesítően elszállt) feladványok is. A puzzle-ökhöz (meg úgy általában az előrejutáshoz) a pályákon rendszeresen megjelenő két szellemtől, Iwazarutól, és Travis-től kaphatsz segítséget: beszélj velük, ők pedig... nos, mondani fognak valamit, amiből valószínűleg elsőre nem sokat fogsz érteni, talányokban beszélnek, nekem sokszor csak akkor esett le a tantusz, amikor már túl voltam az adott feladat megoldásán, és tudtam, hogy mit akarnak közölni a maguk furcsa módján. Ha normál fokozaton (és nem hardon) játszol, a térkép lesz a legjobb barátod: ez megmutatja, hol helyezkednek a továbbjutáshoz szükséges tárgyak, és hol kell a karakterek speciális képességeit (pl. Coyote zárnyitását, vagy Mask faltörő támadását) használni. Menteni Harman Szobájában tudsz (többet is fellelhetsz belőlük egy helyszínen: menteni csak ott lehet, ahol a tolószékes öregúr ápolója, Samantha nővérke ruhában feszít), és itt menedzselheted a karaktereidet is: felébresztheted őket az „álmukból" (ha ébren vannak, bármikor válthatsz köztük játék közben – sokszor lesz rá szükség), itt tudsz szérumot gyártani, és itt fejlesztheted a tulajdonságaikat is – mindezt a szobában található tévékészülék segítségével. Az epizód végén főellenfél vár: őket soha nem lehet szimpla lövöldözéssel legyőzni, mindegyiknél egyedi megoldással kell majd élned. Ennyi.

ENNYI???

Tényleg ennyi lenne csak? A *Capcom* megcsinálta a Resident Evil síneken futó, tudathasadásos verzióját, zombik nélkül? Igen, ez is egy megközelítés, csak éppen nem feltétlenül fedi a valóságot. A killer7 ugyanis nem a játékmenetről szól. Tovább megyek: a killer7 olyan szinten áthágja a videojátékok régen felállított szabályait, hogy nem lehet, nem érdemes hagyományos módon közelíteni hozzá.

A killer7 mögött álló agytröszt, Suda Goichi, japán posztmodern művész a következőket válaszolta (még tavaly) a játékmenetről neki szegezett újságírói kérdésre: „Nem tudom, milyen lesz, a Capcomnál még dolgoznak rajta. Tulajdonképpen nem érdekel. Nem fontos."

Suda rábízta magát Shinji Mikamira (Resident Evil pápa), a játék producerére: ő kitalálta a világot, megalkotta a karakterket, létrehozta a vizuális stílust – Mikamiék meg rakta alá valamit, hogy fogyasztható legyen, hogy emlé-

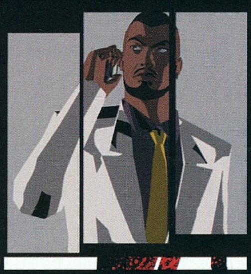




ségesen lehet felhozni a negatívumokat: gyakori (és gyakran elég hosszú!) töltés a helyszínek között, plusz a játék az „egyszerűnek" tűnő grafika ellenére is framerate problémákkal küszködik helyenként (leginkább a PS2 verzió, a Cube-os változatra nyilvánvalóan több időt és figyelmet fordítottak – az sokkal régebb óta készül). A lövöldözés nem az igazi, a karakterfejlesztés lehetősége aranyos bonusz, de nagy szerepe nincsen (ha nagyon akarod, és türelmes vagy, már a játék elején felturbózhatod a Smitheket), és a puzzle-ök sem mondhatók vadítóan eredetinek. Rail shooter, síneken mozgó karakterek 2005-ben? Ugyan kérem!

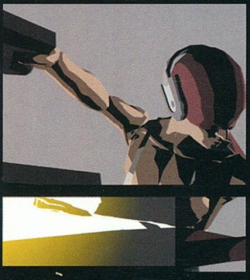
Remélem lesznek olyanok is, akik elfogadják a killer7-t annak, ami – kísérletnek a megszokott videójáték-szabályrendszer átértelmezésére. A moziban sem nyári akcióorgiákat bámulunk állandóan, néhanapján megnézünk egy David Lynch filmet is. Pontosan EZ az, amire számíthatsz: a killer7 olyan, mint Lynch filmjei – sötét, erőszakos, beteg humort villogtató, utánozhatatlan atmoszférával rendelkező *műalkotás*. Ha jobban szereted az utazást a végcélnál, ha hajlamos vagy feladni a járt utat a járatlanért, ha nem





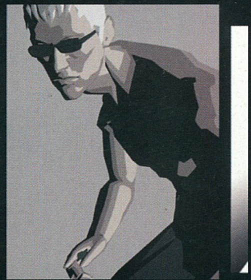












keztessen egy hagyományos videojátékra – pedig nem az. Sokat tanakodtam (magban, mint a Smithek :-), hogy hová lehetne besorolni a killer7-t. Az eredmény: „interaktív digitális művészet, ami magára húzta egy akció-kaland köpönyegét, de gyakran kibújik abból". Jó, mi? Hogyan soroljak be műfaji korlátok közé egy olyan játékot, ami elsősorban a sajátos „manga-művészet találkozik a hatvanas évek amerikai képregényeivel" vizuális stílusával, a kifacsart, agytekervényeket felszántó történetével (van rá egy jó angol szó, kicsit durva, de találó: a killer7 igazi mindfuck), aktuálpolitikai áthallásaival („a terror elleni háborúhoz kellenek terroristák is", ugye), és az ilyesmire fogékony játékost totálisan magába szippantó hangulatával nyűgöz le? A konkrét játékmenet itt tényleg másodlagos, fiúklányok, nem azért fogod szeretni (viszont azért fogod gyűlölni :-) a killer7-t. A Gyilkos Hetes nem törődik a szabályokkal: öntörvényűen kezdődik (a játék elején fogalmad sincs, hogy ki vagy, hol vagy, és mi a fenét is kell csinálnod), öntörvényűen folytatódik (a Smithek igazi kilétére csak a játék utolsó harmadában derül fény), és öntörvényűen fejeződik be (csak semmi spoiler...). Válaszokat, lineárisan felépített történetet, könnyen megérhető összefüggéseket vársz? A killer7 nem ad. Kapsz viszont egy rakás *fenségesen cool* karaktert (a tolószékes Harman igazi *badass*), kapsz egy teljesen szokatlan univerzumot, felkavaró hanganyagot (az experimentális hang kollázsoktól a tizenhat bites érára emlékeztető zenékig), iszonyatosan sok vért, sokkolóan brutális, és kifejezetten „beteg" jeleneteket valamint direkt szexualitást (a PS2 verzió egy ponton cenzúrázott – szerencsére csak bizonyos hangokat távolítottak el, a lényeg megmaradt. Ne örülj előre, kedves kéjéhes olvasó: az aktus inkább megdöbbentő, mint erotikus). Tizennyolc órás utazás az ismeretlenbe, sok kockázattal és mellékhatással.

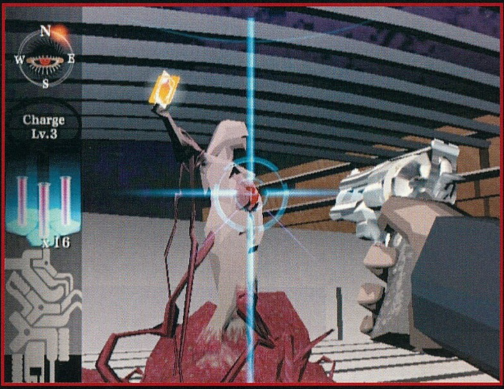
UTÓHATÁSOK

A killer7 nem lesz népszerű játék. Biztos vagyok benne, hogy sokan, és lelkesen fogják utálni. Megértem őket. Bőfélsz attól, hogy egy játék görbe tükröt tart eléd... nos, akkor valószínűleg szeretni fogod a killer7-t is. A lent olvasható pontszám középérték, a kétféle megközelítés átlaga – tessék így értelmezni. Ha adsz neki egy esélyt, ne hagyd abba fél óra után: merülj bele, játszd végig az első két epizódot. Kapcsold ki a gépet, dőlj hátra a székben, és hunyd le a szemed: a killer7 akkor kezdődik el igazán, amikor már nincs a kezedben a kontroller.

liquid

MARTIN BELESZÓL!

A killer7 nem egy klasszikus játék. Nekem marhára nem is tetszik. Számomra egy ökörség. Liquid azt mondja olyan, mint a Lynch filmek. Igaza van: nagyon sokan ki fogják próbálni, és a „nagyon sok" 90%-ának durvára nem fog tetszeni, a maradék 10%-ból meg talán 1% fogja egyáltalán megérteni. De abban biztos vagyok, hogy baromi sokan verik majd a mellüket: „nekem bejön, én értem". Ja. Mint a Lost Highway. Meg a Twin Peaks. Még Lynch sem értette őket...



KILLER7

CAPCOM / GRASSHOPPER MANUFACTURE

PS2, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

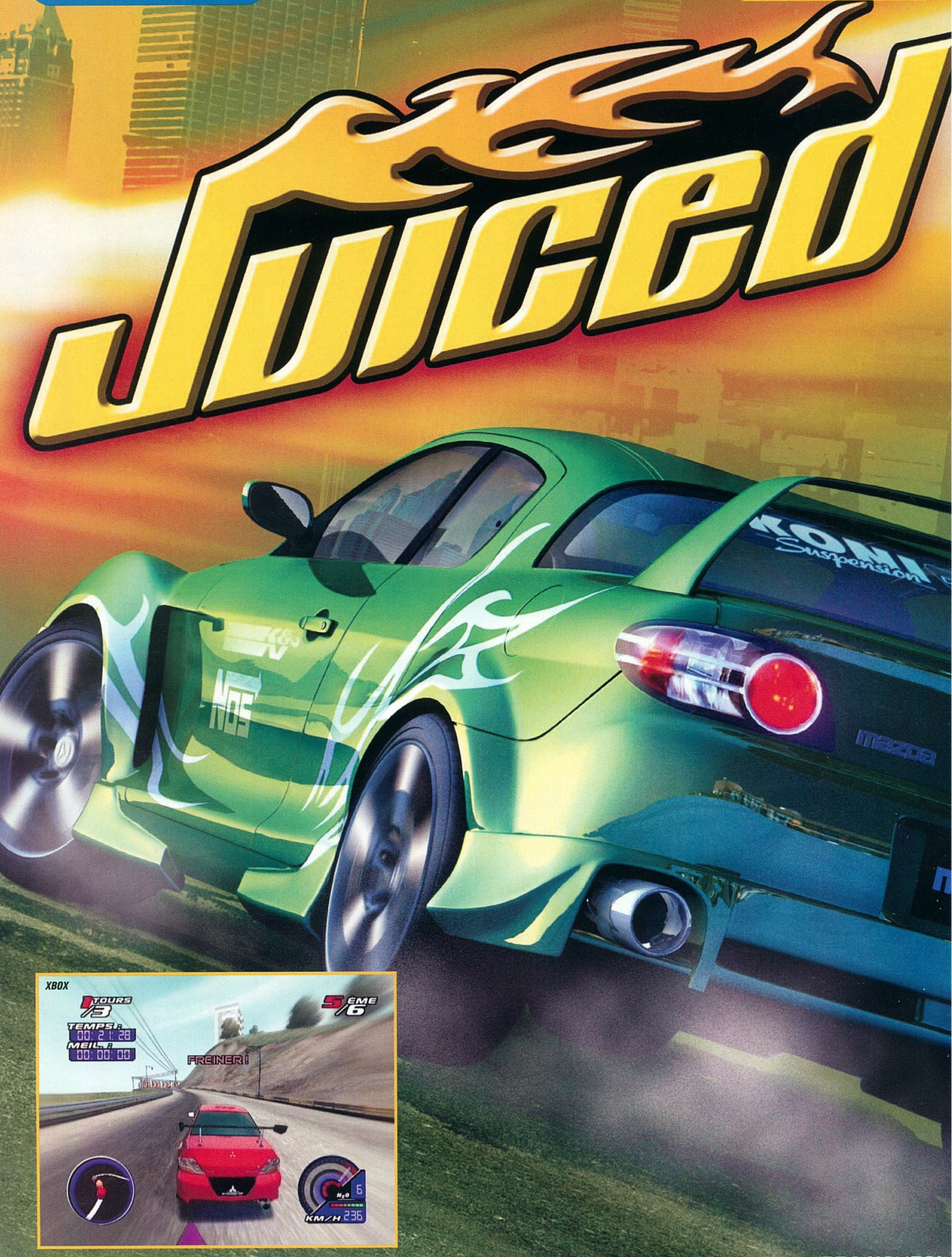
PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (136KB) analóg irányító (dual shock)
GC	1 Játékos dpl II

✔ felkavaró tartalom, igazi művészet
× egyszerű játékmenet, gyakran monoton

GC PS2

8 pont

Juiced


KONI
Suspension
NOS
mazda
XBOX
TOURS
/3
5ÈME
/6
TEMPS :
00:21:28
MEIL. :
00:00:00
FREINER !
KM/H 236

A LEGFRISSEBB UNDERGROUND GYILKOS?

Mi kell egy sikeres árkád jellegű konzolos autóversenyhez? Elsősorban ütős grafika, kellő gyorsaság, remek játszhatóság, ami játékos barát irányítást, és kellő kihívást jelent, az egyjátékos módhoz hosszú karrier mód, valamint egyéniség. Ha megvizsgáljuk jelen korunk legjobb képviselőit a stílusban, vagyis a Burnout 3-at, az Outrun 2-t, és a Need For Speed: Undergroundot, egytől egyig minden szempontnak megfelelnek. Azt is fontos megemlíteni, hogy ezek a címek, bár mindegyikük ugyanabban a játékstílusban képviselteti magát, egymás mellett is nagyszerűen megférnek egy gyűjteményben. Hiszen számos ígéretes árkád autós játékkal találkozhattunk már az utóbbi időben is, de a legtöbbjükről mindig kiderült, hogy valójában valamelyik korábbi, vagy aktuális sikerjáték koppintása, vagy egyszerűen csak semmi újat nem tudott nyújtani a játékosok számára. Ugyanezen szempontok alapján fogom megvizsgálni a stílus legújabb tagját is, az utcai versenyek világába elkalauzoló **Juiced**ot, mely valójában nem is olyan friss. A játékról a tavalyi E3-on hallhattunk bővebben, akkor még az Acclaim gondozásában, és hiába is lett készen őszre a stuff, a kiadóváltás után az idei nyár elejére helyezték a megjelenést, így tulajdonképpen már legalább egy fél éves játékkal van dolgunk.









KARRIER MÓD

A versenyeket egy naptár alapján választhatjuk ki magunknak, ahol mindent pontosan részleteznek. A versenyek fajtái eléggé váltakozva érkeznek, és ahogy észrevettem, sosem fogynak el, hiszen a jelek szerint a játék véletlenszerűen generálja őket a naptáron. A Need For Speed: Undergroundhoz hasonlóan itt is a mi kocsinkhoz mérten szabja ki a játék a soron következő versenyek nehézségét. A szinteket egyszerűen a lóerő alapján határozzák meg. Én a kb. 200 lóerő feletti kocsimmal a 8-as szintről indultam, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Részt vehetünk körversenyen, szakaszversenyen, Showoff bemutatókon és gyorsulásokon. A Showoff bemutatót én egyszerűen csak „gizdázásnak" hívom, hiszen itt különböző trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Underground driftelős feladataira hasonlít, de még ha nem is olyan szórakoztató, legalább összetettebb annál. A gyorsulás itt is olyan jól sikerült, mint az Undergroundban. Itt is manuálisan kell váltani, de ne felejtsük el használni a nitrot is. Ez utóbbit egyébként feltétlen szereljünk fel kocsinkra. Hasonlóan működik, mint a stílus többi képviselője esetén, viszont szerencsére jó sokáig kitart, úgyhogy mindig tartogassunk egy kis adagot a célegyenesre. Én személy szerint csak 30-40 kocsival találkoztam, melyeknek nagy része hétköznapi japán, német, és amerikai márkák voltak, mindössze egy-két Mustang és Corvette lógott ki a sorból. Egy előzetesben azt olvastam, hogy legalább 50 kocsi van a játékban, ami nem túl sok, viszont ügyesen kombinálták őket, ugyanis vannak használt kocsik is. Egyébként a versenyek során folyamatosan sérülünk, amely nincsen kihatással az autók kezelhetőségére, de a javítási költségeket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyek egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyenes. A javítatlan kocsik nem vehetnek részt a versenyen. A tuningolás kb. megegyezik az Undergroundban látottakkal, talán csak a matricázás nem olyan komoly szintű, mint az NFS, vagy a Forza esetében. Az tetszett, hogy az egyszerűség kedvéért vásárolhatunk külön tuningcsomagokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyerjük a versenyeket. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön laborban lemérik nekünk a végsebességet, a teljesítményt és a fordulatszámot. Ehhez hasonló megoldással eddig csak a Forzában találkoztam.

Az viszont semmiképpen sem nevezhető újdonságnak, hogy minden fontos infóról, például hogy új kocsik érkeztek a kereskedőhöz, vagy hogy egy új tag jelentkezik a csapatba, mobilon értesítenek bennünket.

Idáig nem is különbözne a Juiced egyik szokványos árkád játéktól sem, azonban akadnak itt ötletes megoldások. Például nem kell minden versenyen részt venni, hanem megtehetjük, hogy csak végignézzük, és fogadunk, akár több befutóra is, persze előre meghatározott „ods"-szal (segíts Martin, nem tudom hogy írják, pedig sokat tipp-mixeltem :). Persze fogadhatunk akkor is, ha részt is veszünk a versenyen, ilyenkor előbb kell beérni a célba, mint a rivális. Nagyon fontosak még a respect pontok. Lépten-nyomon gyűjtjük őket, melyeket gyakorlatilag a 8 másik profi versenyző véleménye alapján osztanak nekünk. Egyes versenyeken való részvétel feltétele, az elegendő respect pont. Továbbá, ha elegendő respectet szereztünk, lassan csatlakoznak hozzánk noname versenyzők, és gyakorlatilag saját csapatot alkothatunk. Ez hasznos lehet, hiszen a versenyeken akár ők is indulhatnak helyetted. Ez hasonlóan működik, mint a Forzában a Drivatar vezető. Azonkívül később részt vehettek csapatversenyeken is, ahol természetesen az ellenségnek is külön csapata van. Nagyon tetszett, hogy minden ellenfélnek külön kis virtuális fejecskét készítettek, és jó előre megírtak számtalan dialógust. Például a versenyek után mindenki elmondja, hogy mennyire tetszett neki a versenyzői stílusunk, vagy éppen méltatlankódnak, hogy úgy vezettem, mint egy őrült, és egy vagyonba fog nekik kerülni a javítás a kocsijukon, amit nekem köszönhetnek.

A pénzzel kapcsolatban hadd említsem, hogy csak óvatosan a kocsik lecserélésével! Az igaz ugyan, hogy ahogy haladunk előre, egyre több jobbnál jobb kocsi kerül a kereskedőhöz, de ha nincsen elég pénzünk tuningolni, könnyen úgy járhattok, mint én. Szomorúan tapasztaltam, hogy a vásárolt kocsimban kezdetben még nitro sem volt. A belépődíjak hamar felemésztették a maradék pénzemet, mivel nem tudtam nyerni. Sajnos a besorolásnál csak a lóerőt veszik figyelembe, ami önmagában még semmit sem mond, és egy kategóriájában gyengébb, de tuningolt kocsi sokkal gyorsabb lehet. Még megjavíttatni sem tudtam a kocsimat, és így elindulni sem tudtam a versenyeken. Szerencsére erre is gondoltak a fejlesztők, és kitalálták olyan sztorikat, hogy „a csapatod összegyűjtött egy kis pénzt, és kisegített a bajból", vagy hogy „az éjszaka leple alatt titokzatos jótevők megjavították a kocsidat". Szerencsére elkezdtem nyerni néhány ingyenes belépőjű versenyen, és így visszahoztam magamat.

MARTIN BELESZÓL!

Én egy ilyen stuffal annyit tudok játszani, hogy padlógáz, áááááááá (ez a gyorsítás hangja, amit én adok ki), áááááááá, kanyar, ááááááá, előzés, ááááíáááá, már nagyon gyorsan megyek, és akkor szokott jönni egy derékszögű kanyar, amit csak hatvanra lelassítva lehetne bevenni – na, akkor televerem a falat, és leteszem a kontrollert. A Burnoutban nem volt ilyen, azt nagyon szerettem…

ÉRTÉKELÉS

A Juiced igen szemrevaló és gyors darab. Technikailag a Need For Speed: Underground és a Burnout 3 között foglal helyet. Az előbbinél szebb, az utóbbi mögött azonban elmarad. Grafikai stílusban azonban teljesen eltér a már megszokott árkád sémáktól, inkább a komolyabb szimulátor jellegű autós stuffokra hajaz, mint a GT4, vagy a Forza. Talán leginkább a Project Gotham Racing 2-re emlékeztet, csak sokkal színesebb kiadásban. Mégis volt valami hiányérzetem, amelytől a pályák a komolyabb grafika ellenére is „üresnek" tűntek, és most nem egyszerűen csak a forgalom hiányára gondolok. Éreztem már hasonlót a World Racing, és sok PC-s autós játék esetében is. Vagyis nagyon jó a játék grafikája, de nekem nem jön be ez a stílus. A Xbox verzió valamivel – de nem számottevően – komolyabban néz ki, és kevesebbet is tölt, viszont a PS2 verziónak jobban tetszett valamivel a grafikai stílusa.

Az autók kezelhetősége nagyon jól sikerült. Szinte rögtön kézre állt az irányítás. Jól fog a fék, és a kocsik sem csúszkálnak. Állítólag kezdetben inkább szimulátor jellegű irányítást akartak kihozni a Juicedből, de én örülök, hogy nem így tettek. A versenyekben is van kihívás, de egyáltalán nem olyan nehezek. Az rögtön mindenkinek feltűnhet, hogy bizony itt is kőkeményen dolgozik a catch up, de hát egy árkád játéknál ez így van rendjén. Egyetlen dolog nem tetszett, és erre ti is vigyázzatok, hogy ha majdnem merőlegesen mentek neki a falnak, és próbáltok gázt adva kikormányozni, csak beragadtok. Sajnos itt is csak a hátramenet segít.

A hangok egy igazi árkád játéknak megfelelően teljesítenek, leszámítva a számomra teljesen semleges zenét.

A szavatosságra igazán nem lehet panasz, hiszen a (jelek szerint) végtelen karriermódnak csak az vethet véget, ha megunjuk. Ezenkívül kívül még rendelkezésünkre áll egy 11 teljesítendő versenyszezonból álló árkád mód, egy „csináld magad" bajnokság mód, és hát a multiplayer osztott képernyőn, és online, valamint X-en még system linken is, PS2-n pedig LAN móddal.

SHOWOFF TRÜKKÖK

TIPPEK: a Showoff trükkökhöz a legalkalmasabbak az első kerék meghajtású kocsik. A négy kerék meghajtásúakkal nehezebb, a hátsókerék meghajtásúakkal meg még annál is bonyolultabb trükközni. A tuningolt kocsikkal sokkal könnyebb „gizdázni".

180 SPIN: Ez a könnyebb trükkök közé tartozik. Gyorsulj fel legalább 55 km/h-ra, majd húzd be a kézifeket, és csapd ki a kormányt az egyik irányba. Ha 180 fokot pördült a kocsid, engedd el a kézifeket és a kormányt, majd hátramenetben adj gázt.

BOOTLEG TURN: Ez a trükk lényegében egy „J turn". Gyorsulj fel legalább 55 km/h-ra, majd húzd be a kézifeket, és csapd ki a kormányt az egyik irányba. Ha már 90 fokot pördültél, engedd fel a kézifeket és a kormányt, majd adj padlógázt. A trükköt akkor hajtottad végre helyesen, ha 180 fokot pördültél, és nem gurult hátra a kocsi.

360 SPIN: Az egyik legvagányabb trükk, de egyben az egyik legnehezebb is. Nagy sebességnél húzd be a kézifeket, és csapd ki a kormányt az egyik irányba. Ha már 180 fokot pördültél, a kormányt csapd ki a másik irányba, majd 360 foknál engedd fel a kézifeket és a kormányt, és adj padlógázt.

DONUT: Égessünk egy kis gumit. Egyszerű trükk. Tartsd lenyomva a féket, majd adjál padlógázt. Engedd fel a féket, és teljesen tekerd el a kormányt valamelyik irányba. Az autó egy „donut"-tal fog elindulni. Próbáld ki egy első kerék meghajtású kocsinál hátramenetben is. Négy kerék meghajtású kocsival nagyon nehéz.

J TURN: Filmekből jól ismert klasszikus trükk. Nagy sebességgel menj hátramenetben, majd csapd ki a kormányt valamelyik irányba. Ha már pördültél 90 fokot, csapd a kormányt a másik irányba, és adj padlógázt. Hátsókerék meghajtású kocsiknál nagyon nehéz.

DRIFTING: Lassú, de látványos kanyarbevétel. A driftelésnél oldalazva kell mozognia a kocsinak. A kanyaroknál élesen tekerd ki a kormányt valamelyik irányba, mire a kocsid el kezd driftelni. Próbáld meg minél tovább fenntartani a driftet. A nitrora külön bonuszt kapsz.

BOOMERANG: Egy nehéz trükk, amely elvileg csak első kerék meghajtású kocsiknál lehetséges. Nagy sebességnél csapd ki a kormányt az egyik irányba, és egy rövid időre húzd be a kézifeket. Adj végig padlógázt, és a kormányt is hagyd a választott irányban. A kocsid 180 fokot fog pördülni az egyik irányba, majd vissza az eredeti pozícióba.

MOVE KOMBINATIONS: Hogy még több pontot szerezz, próbáld meg a trükköket egymás után kombinálni. Pl. „Bootleg Turn" és dupla „360 Spin".

VÉGSZÓ

A Juiced egy igényes árkád autóversenyzős stuff, melynek szinte minden adottsága megvan, hogy a legjobbak közé kerüljön, ám valami mégis hiányzik. A grafika a legjobbak közé tartozik, és a játék kellően gyors is. Az autók kezelhetősége remek, szinte rögtön ráérzünk az irányításra, a versenyek nehézsége jól el lett találva, és a trükkös Showoff trükkök is könnyedén kivitelezhetőek. A szavatossággal sincsen semmi probléma, sőt inkább ellenkezőleg, de a játéknak nincsen egyénisége. Azt a sok apró – mellesleg jól sikerült – kísérletezgetést leszámítva, hogy a versenyzőkkel folyamatosan kommunikálok, gyűjtöm a respekt pontokat, fogadásokat kötök stb., semmi olyat fontosabb újítással nem találkoztam, melyet nem láttam volna máshol, más játékban. Témáját tekintve leginkább talán a Need For Speed: Undergroundra hasonlít, de az egyetlen igazán komoly előrelépésnek talán csak azt nevezhetem, hogy nappal is versenyezhetünk. Ja és hát említsük meg a „gizdázást" is. Valahogy nem tudott megfogni a játék hangulata, azonban multiplay mókákra kifejezetten ajánlott.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

JUICED

THQ / JUICE GAMES

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1-2 Játékos, 1-6 online, LAN memóriakártya 8mb (81KB) analóg irányitó (dual shock) dpl II

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

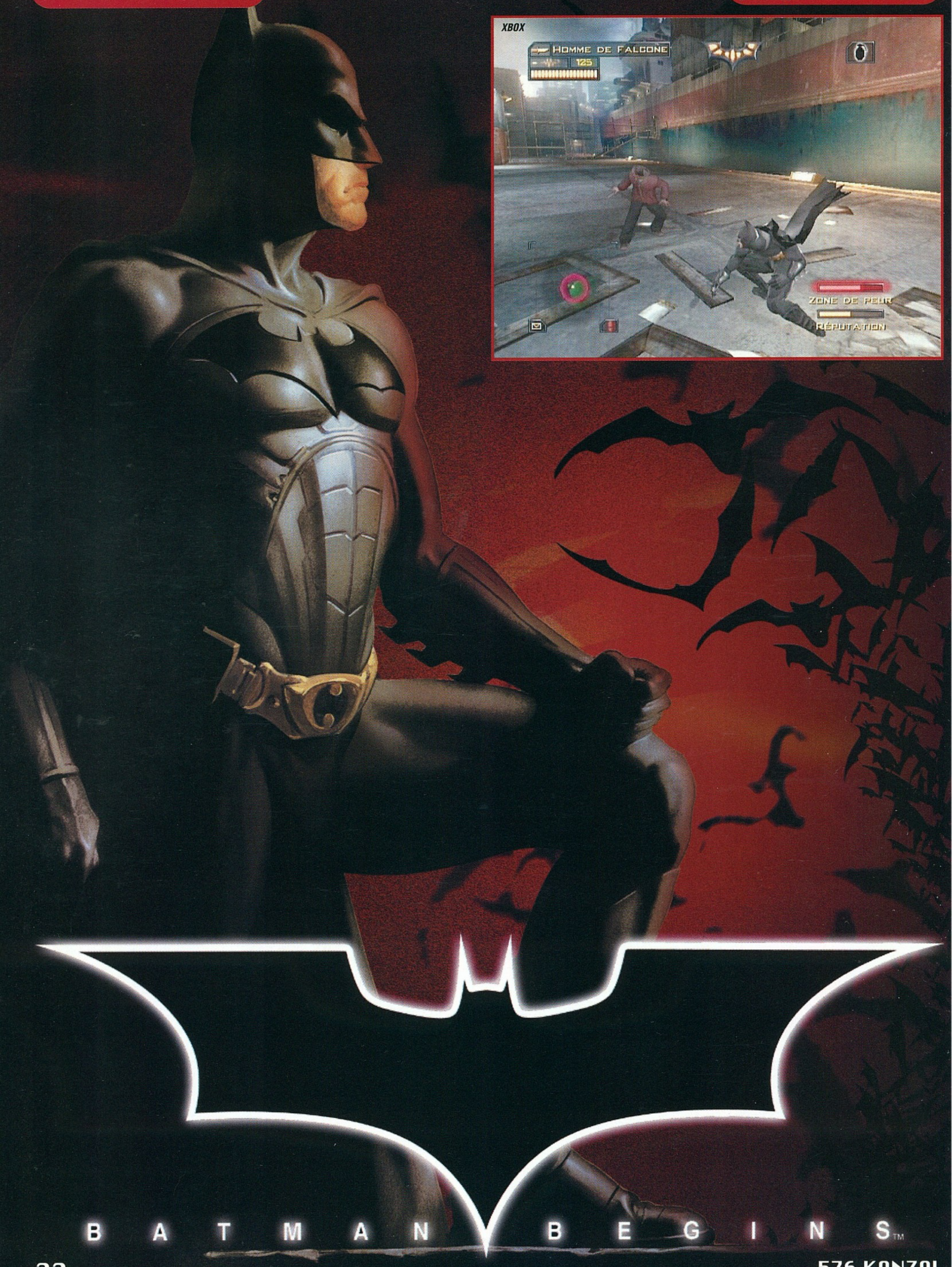
XBOX – 1-2 Játékos, 1-6 xbox live, system link, dd 5.1, 16:9

✔ igényes, szép, könnyen kezelhető, és gyors árkád autóverseny, showoff bemutató, respect pontok

× nincsen egyénisége, átlagos hangulat

XBOX PS2

7 pont


XBOX
HOMME DE FALCONE
125
ZONE DE PEUR
RÉPUTATION
BATMAN BEGINS™

KINYÚL A BŐREGÉR











Bohó ifjúságom ábrándokkal és majdani felnőttkorban űrhajós pályáról álmodozó korának meghatározó személyisége volt a szuperhősök palettájáról megdöbbentően életszerű, természetfeletti képességeket mellőző alakjával kitűnő *bőregér*. Meglepő, de Batman kreátora, Bob Kane fejéből 1939-ben pattant ki, nem várt sikert hozva az ekkor még mai méretéhez képest apró DC Comics számára. A tetőtől-talpig bőrmaskarába bújtatott átlagember töretlen népszerűségének okának megtalálásával sokan próbálkoztak, nem sok sikerrel: napjaink Robin Hoodja megmagyarázhatatlan vonzerővel bír, talán épp halandósága miatt. Egy dolog biztos: a denevérember kalandjai több generáción átölelő hatalmas eposszá terebélyesedtek, több fronton. Túllépve a rajzasztalok szűkös keretén héroszunknak sikerült az, ami csak keveseknek adatott meg: a televízió elterjedésével előbb sorozattá, később pedig Hollywood ajtajain kopogtatva filmmé avanzsált. A Tim Burton jegyezte feldolgozás egy csapásra klasszikussá vált – ez többek között Jack Nicholson zseniális alakításának tudható be, Joker bőrébe bújva minden idők egyik legjobb színészi teljesítményét nyújtotta. A botrányosan gyenge folytatások (leszámítva a második részt) után nagy volt az elvárás a jó előre beharangozott, immáron a 21. századba lépő sagával szemben. Siker vagy bukás?

REVOLÚCIÓ

Egyértelműen az előbbi. Ami a játékiparban a Resident Evil 4 volt, az a filmfolytatások tekintetében a Batman Begins. A Memento-t jegyző Christopher Nolan maradéktalanul teljesítette a kitűzött célt: az erőteljes forgatókönyvvel és a hihetetlenül ütős szereplőgárdával a zsebében lehelt újból életet a bőregér álarca mögé úgy, hogy a mozgókép utolsó negyedét leszámítva nem sok köze van az előzményeket bemutató alkotásnak az eddig megismert univerzumhoz és szereplőihez. A film noir korszakot idéző Gotham City a kornak megfelelően egy abszolút high-tech megalopolisszá transzformálódott, Batman teátrális harcstílusát egy távol-keleti elemekkel fűszerezett, többnyire a lopakodásra alapozó repertoár váltotta fel, a végzet asszonyának szerepe pedig egy igencsak fiatal leányzóra hárult. Könnyed kikapcsolódást nyújtó, remek alakításokkal fűszerezett popcorn művi. Tetszetős? Mi az hogy! No és a játék? Az kérem szépen pocsék, úgy ahogy van.

Pozitívum azért akad: a játék nem követi szolgamód az ezüstvásznon folyó eseményeket. Igaz ugyan, hogy egyes jelenetek visszaköszönnek, ám már a flashbackes bevezető is kiveti az eredeti medréből az alternatív történetet. Az ázsiai tréning fontos morális kérdést vet fel – vajon van-e joga bárkinek is eldönteni, hogy kit illet meg az élet. Bruce dönt, a gyilkos és tolvaj helyett inkább felrobbantja az egész szektát, majd repülőre szállva visszatér egykori otthonába, Gotham City-be és mintegy 10 pályán keresztül átverekedve hányja kardélre az ellenfelek hadát, miközben egy titokzatos, látomásokat és hallucinációkat okozó szer után nyomoz.

Virtuális Batmanünk tibeti kitérőútja csak egy apró állomás volt a mindent ütő szuperhérosszá válás felé vezető rögös úton – bitekből építkező hősünk tényleges mentora többek között Sam Fisher volt. Az eredetiség legapróbb szikráját se tessék keresni, a plagizálás művészetét az *Eurocom* tökélyre fejlesztette (legalább ebben profik). Hiába a filmbéli kevlár öltözet, szárnyas karakterünk a kritikus ólommennyiség átlépése után beadja a kulcsot, így közvetlen konfrontáció helyet kénytelen alternatív megoldáshoz nyúlni, úgymint lopakodás. Igaz ugyan, hogy akrobatikus mozdulatok tömkelege csalogatható elő a tereptárgyak által tarkított szintek tömkelegén – köztük olyan nyalánkságokkal, mint a pók módjára történő kerítésmászás, csöveken való függeszkedés vagy épp hatalmas magasságokba történő elrugaszkodás – mégis célszerűbb az árnyékokban meghúzódva, csendben elintézni az ellenfeleket. Az elsődleges feladat a fegyveres delikvensek kiiktatása, ezt követően pedig jöhet a maradék, két marokkal. Előbbiek kiiktatása az éppen aktuális szint rejtőzködésre használható területeit használva érhető el: a „stealth kill” intézménye jó szolgálatot tesz, az idézőjel indokolt, lévén a játék teljes egészében behódolt a cenzorok és a korhatárt meghatározó bizottság előtt, így se vér, se tényleges elhunytak nem tarkítják az amúgy roppant hangulatos lokációkat. Sőt, a későbbiek során az egekig magasztalt motor minden bizonnyal pont ezért képes ilyen minőségű látványelemek kezelésére, az elhullott áldozatok nemes egyszerűséggel eltűnnek alig pár másodperc után. Poligon kímélő megoldás, nem igaz?

Természetesen ha kenyértörésre kerül a sor, a bőregér megvédi magát, méghozzá nem is akárhogy. A Himalája lábánál eltöltött időszak a klasszikus pofozkodást művészi szintre emelte a távol-keleti harcstílusok vegyítette rendszerrel. Alig három gomb elég a kombók előcsalogatásához, így teríthető földre a lehető legkisebb munkával egyszerre akár több gonosztevő is. A viszonylag épségben maradt ellenfelek Punisher módjára vallathatók is, igaz jóval humánusabb megoldással. Batman nem teszi körfűrész alá a fejüket vagy nem játssza le nekik Balázs Pali teljes diszkográfiáját, inkább csak torkon ragadja a kiszemelt gonosztevőt és addig rázza, fojtogatja, míg valami használható információt nem nyög ki.

Eddig jól hangzik, hol itt a gond? – teszi fel a kérdést a nyájas olvasó. A probléma ott van, hogy a fentebb vázolt paraméterek alig két pálya után kifulladnak, lévén semmi, ismétlem semmi egyebet nem nyújt a játék. Karcsú, nagyon karcsú, 2005-ben vagyunk kérem szépen, nyakunkon a konzolgeneráció váltás, erre itt egy ilyen pokolian szimpla játékmenettel rendelkező szösszenet, amit minden tisztességes kereskedő a film DVD kiadása mellé csomagolna, grátiszként. Egyrészt a kampány rettenetesen rövid, első nekifutásra 7-8 órányi szórakozást nyújt, másodszorra pedig senki sem fog nekiállni. Vázolom az okot: Batman egyik helyszínről a másikra császkál és mindenütt ugyanazt csinálja. Bemegy a szobába, ráijeszt a fegyveresekre, szétveri a még talpon lévő ellenállást, bevet egy speciális kütyüt, aztán megy a következő terembe, hogy megismételje ugyanezt a szekvenciát. Az események menetébe a legkisebb beleszólásunk sincs, az egész előre szkriptelt, ráadásul nem túl profi módon. Az unalmat megtörni kívánkozó két szem batmobilos száguldás sem épp a szórakozás netovábbja: EA produktum lévén az egész a Burnoutra épül, a támadók kilökése és totális leamortizálása a fő cél a jó előre lezárt pályán, melyet minő meglepetés: hatalmas neonnyilak tarkítanak.

KERÜLŐUTAK

A középszerűség első intő jele a vizuális sokk, majd az azt követő hidegzuhany: a míves köpönyeg alatt nem királylány, hanem egy rút kis béka bújuk meg – vagy épp egy barátságos denevér. Szárnyas barátunk kalandja roppant megkapó külsőségekkel bír. Nem sok olyan esetre emlékszik a deli teszter, mikor az előzetes képek grafikus kivitelezése megegyezik a végleges produktum játék közben prezentált minőségével (éljenek a filterhegyekkel brillírozó Photoshop mágusuk), de legnagyobb meglepetésünkre Batman recens kalandja valóban úgy fest, ahogy azt elvártuk. Röviden és tömören: *gyönyörű*. Félve ugyan, de megkockáztatom: kategóriáján belül a jelenlegi legszebb, annak ellenére, hogy a helyszínek döntő többsége zárt belső terek, külső lokációk csak elvétve akadnak. Jól kidolgozott, éles textúrák, remek speciális effektek – különösen a robbanások, valamint az erőteljes glowing adalékok tetszetősek –, a masinák képességeihez mérten realisztikus modellek, szuper gesztusokkal és arckifejezésekkel. Utóbbi nem meglepő, tekintve, hogy a fontosabb szereplőket a szinkronokhoz hasonlóan az eredeti szereplőkről mintázták, Katie Holmes kisasszony idomait pedig a nap bármely szakában, bármilyen formában szívesen bámulja az ember. Hősünk plasztik borítása érdekes csillogással olvad bele a környezetbe, mozgásrepertoárja viszont néha nem áll a helyzet magaslatán. A létra használatát Bruce minden bizonnyal egy ereje teljében lévő csimpánztól tanulta, míg a lopakodás művészetét Sam Fishertől leste el: mint minden mást. A fény-árnyék alrendszer sajnos nem került kihasználására, nem beszélve a különleges eszközök tárházáról. Apróbb hibák, bugok sajnos akadnak a végleges, bolti verzióban: javíthatatlan akadások, eltűnő objektumok és textúrák, valamint idő előtt beinduló dialógusok – akár több is egyszerre – járulnak hozzá a bábeli zűrzavarhoz.

Nem érheti szó a ház elejét a szinkronszínészeket illetően sem. A főbb szereplőknek a filmváltozatban tündöklő személyek kölcsönözték hangjukat: Christian Bale már-már fisheri hűvösséggel vallatja a laposra vert ellenfeleket, Liam Neeson pedig a maga sajátságos módján domborítja ki a rá osztott szerep sátáni oldalát. A zenei felhozatal ennek tökéletes ellentéte, a tesztelés során gyakorlatilag alig egy-két melódia csendült fel, azok is a legfelejthetőbb kategóriából.

BATMAN ENDS

A bizonyítékokat bemutattuk, ítélethirdetés előtt összegezzük a tényeket. A grafika: hibátlan. A hangulat: visszafogott. Az élmény: közepes. Az egyediség: felbecsülhetetlen. Pókember legalább megpróbálta – a bőregérnek ennyire sem tellett.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Lehet, hogy kevésbé szigorúan osztályozva azt az ötöst vehetjük hatosnak, esetleg hétnek, persze a helyzet akkor sem sokkal rózsásabb. Én elég jól elszórakoztam a játékkal: tetszett a grafikája, jókat bunyóztam benne, simán adtam volna a 7.5-öt, de ez betudható annak is, hogy nem kellett 15 ezer forintot kicsengetnem érte. Úgy azért más lenne a helyzet…

BATMAN BEGINS

EA GAMES / EUROCOM

PS2, XBOX, GC, PSP

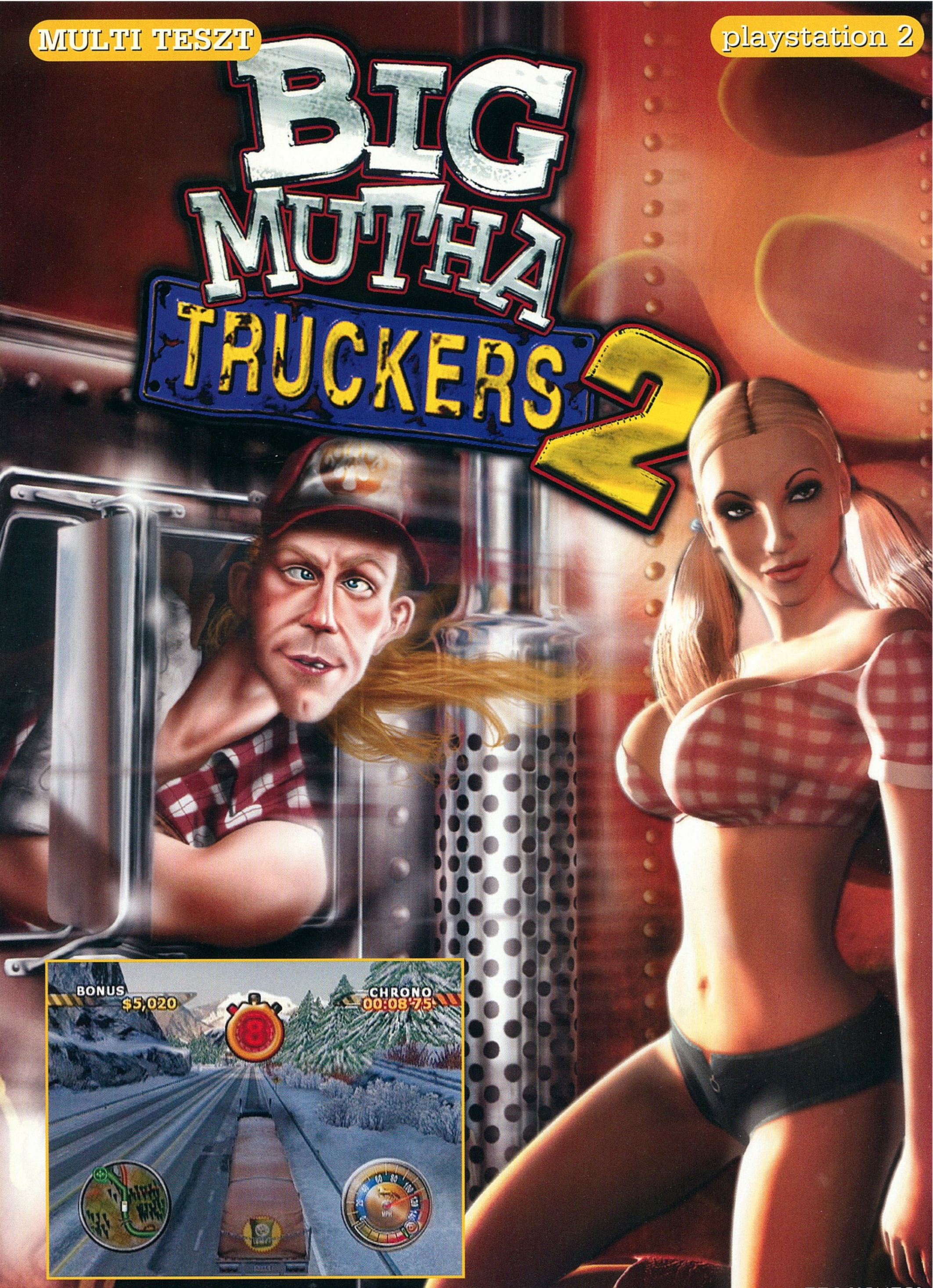
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1

✔ remek grafika
× egyediség hiánya, kusza történet

XBOX PS2

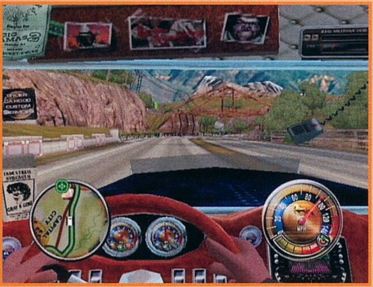
5 pont


BIG
MUTHA
TRUCKERS
2
BONUS
$5,020
CHRONO
00:08'75

Még jól emlékszem, hogy annak idején mennyit nyomultam DC-n az 18 Wheelerrel, egy híres árkád kamionos játék átiratával, mely bár a játéktermekben egy nagyon mutatós darab volt, konzoljátéknak azért már kicsit karcsú. Alig 4 küldetés állt a rendelkezésünkre, és bár ezek hosszú pályák voltak, mire az ember éppen belejött volna a vezetésbe, már vége is volt az egész játéknak. Rendelkezésünkre állt ugyan 4 további körpálya a multiplay versenyekre, és kaptunk egy parking challenge opciót is, de összességében ezeket is a hajunkra kenhettük. Azért a játék átiratai továbbra is kipróbálhatóak PS2-n és GC-n is, mert bár a szavatosság igen gyér, maga a játék baromi jó. A csak PS2-re megjelent folytatás még rosszabb kritikákat is kapott, mint az elöd, úgyhogy itt volt az idő egy kis vérfrissítésre. A tartalmas kamionos játékok előfutára a Big Mutha Trucker szeretett volna lenni, és ha úgy vesszük, ez sikerült is neki az egész korrekt 7 pontos értékelésével (Freak: 57. Konzol). Habár nem volt szerencsém kipróbálni az alkotást, a tesztet alaposan elolvastam, és nagy örömmel vetettem bele magamat a folytatás kivesézésébe. A **Big Mutha Truckers 2** nem sokat változott alapjaiban, de a játékmenetet még árkádosabbá, és zökkenőmentesebbé tették. Az előző részben megismert Jackson család gyöngyszemei most egytől egyik a sitten csücsülnek, és bár a nyitójelenetben sikerül megszökniük, a 100 kilós Big Mutha mama továbbra is a dutyiban csücsül, így a főfeladatunk elegendő pénz összegyűjtése, hogy egytől egyig lefizessük az esküdteket.









MENÜRENDSZER

A játék karriermódját a Trial by Trucking mód teszi ki, mellyel megkezdhetjük hosszú távú non-stop kereskedelmünket. A játék menetét néha megszakítja egy-egy speciális küldetés, melyeket ha sikeresen elvégeztünk, megjelennek a Mission módban is. Ezen kívül rendelkezésünkre áll még egy galéria is, ahol többnyire képeket és videókat nézhetünk az eladókról, az esküdtekről és a Jackson családról: Big Mutha mama, egy cowboy kalapos menő feka, egy lökött langaléta, egy sörhasú melák, és egy szőke bögyös szőke.

KERESKEDELEM

A játékban többnyire úgy kell kereskednünk, mintha tőzsdéznénk. Egy adott városban / állomáson menüpontok választásával betérünk az üzletbe, és végignézzük az árut, aszerint, hogy a 3 fajta trailer közül melyikkel rendelkezünk (egyébként bármikor lecserélhetjük). Nyílván csak a „nap üzlete", vagy a jó árú, vagy legrosszabb esetben a közepes árú minősítésű cuccokból érdemes vásárolni. Egy másik városban aztán megpróbáljuk eladni ezeket. Szerencsére a játék egyértelműen mutatja, hogy a felajánlott ár profitot, vagy veszteséget termel. Ha nem kapunk jó árat, máshova megyünk eladni. Lényegében így lehet pénzt termelni. Közben pedig a bárokba (csak városokban) ellátogatva kaphatunk kisebb jól fizető küldetéseket, melyek bármennyire is változatosak (pl. UFO stopposok, vagy söröshordók begyűjtése, vagy gyerekek hazaszállítása egy iskolabusszal, esetleg egy híresség körbevezetése egy városban stb.), többnyire csak célobjektumok begyűjtéséről, vagy kijelölt területeken való megállásról szólnak. Ha nem sikerülne a küldetés, 3 körrel később újra megjelenik ugyanabban a bárban. Szintén a bárban lehet beszélni az esküdtekkel, akik kemény százezreket, sőt akár több, mint egymillió dollárt is követelnek a „nem bűnös" szavazatukért. Az úti cél választó térképen láthatjuk, hogy melyik városban nyílt meg egy küldetés, és hogy hol van az aktuális pénzkövetelő esküdt. (Az előbbit egy kérdőjellel, az utóbbit egy bírósági kalapáccsal jelölik.) Ha kifizettünk egy esküdtet, újabb állomások nyílnak meg.

KÖRÜLMÉNYEK AZ UTAKON

A térképen tulajdonképpen keresztül kasul autókázhatunk akár órákon keresztül is, de mivel mindig előre meg van határozva az útvonal, tehát, hogy melyik város, vagy állomás a cél, ez általában eszünkbe sem jut. Én azért egyszer kipróbáltam, jó móka. Miután kiválasztottuk a célt, 3 időhatár közül választhatunk, és ennek megfelelően 1-szeres, 2-szeres, vagy 3-szoros lesz a kapott bonusz. Ez egy előre meghatározott összeg, ami út közben folyamatosan növekedhet. A városok közötti időhatár fél perctől 2 és félig terjedhet, tehát átlagosan 1-2 perc. Hadd említsem meg a kompként funkcionáló vontatóhidat, melyet egyes útvonalakon kell használni, ha Salt Seaba szeretnénk eljutni. Le kell lassítanunk előtte, majd a hídra érve le kell fékeznünk (külön gond, hogy amennyiben sokáig fékezünk, a kamion el kezd hátrálni), majd két gomb nyomkodásával kell átjutnunk a túlpartra. Ha mindezt nem gyakoroljuk be, értékes másodperceket veszíthetünk. Az ajánlott útvonalat zölddel jelölik a térképen, de számos titkos rövidebb útszakasz is létezik, melyek ismerete nélkül meg se próbáljuk a legnehezebb időhatárt. Én kisebb gyakorlás után a közepest ajánlom, mert akkor még marad is idő plusz bonuszt gyűjteni. Bonusz járhat többek között a kocsik, vagy egyén épületek kombószerű szétzúzásáért, a sebességhatár átlépéséért, a stopposok szállításáért, vagy a hatóságok, UFO-k és motorosok lerázásáért stb. A komolyabb ütközések sorozata után valamennyire lassulhat a kamion, de csak alig észrevehetően. Stopposok: egy zöld nyíllal jelölt kis bódé mellett lassítsunk le, hogy felmásszon ránk a stoppos. Vezessünk óvatosan, hogy minél tovább rajtunk maradjon. Hatóságok: a zsaruk csak akkor másznak ránk, ha nekimegyünk az egyiknek. Nem nehéz lerázni őket, csak jó gyorsan kell menni. Ha elkapnak, megbüntetnek, feltartanak, és elveszik az illegális szállítmányt, amennyiben nincsen csempészrészleged. UFO-k: többnyire a sivatagban támadnak ránk. Meg kell próbálni kacsázva elkerülni a piros csóvát, különben meglovasítanak néhány árut a rakományból. Motorosok: ők szintén a rakományra pályáznak, ezért lehetőség szerint rögtön üsd is el őket, ha meglátsz néhányat. Ha mégis felmászna egy a trailerre, szintén kacsázással próbáld meg lerázni. Ő közben egyensúlyozva végigaraszol a tetőn, és dobálja ki a ládáidat. A jobb analóg karral külön lehet lengetni a trailert, ami ebben az esetben jobb megoldás, mintha a kamionnal kacsáznál.

Ha nem érünk oda időben a célponthoz, egy petákot sem kapunk. Viszont érkezéskor mindenképpen aktiválódik az 18 Wheelerből már jól ismert Parking Challenge (csak a városokban). A jutalom 1000 dollárról indul, majd minden egyes ütközésnél csökken egy 100-assal.

Azt még hadd említsem, hogy a kamiont számos módon van lehetőségünk tuningolni. Erősebb motor, erősebb fék, nagyobb raktér, nitro, stb. (Ez utóbbi egy erősebb löketet ad a kamionnak, de minden úton csak egy adaggal startolunk.) Amennyiben elcsapunk egy zöld nyíllal jelzett kisebb tartályos teherautót, kapunk egy újabb adag nitrot.

MARTIN BELESZÓL!

Egy 3 nap alatt teljesen kiismerhető, fullra végigjátszható és ami a legrosszabb, megunható játék tényleg nem ér többet, mint 6.5 pont. Mielőtt kijött a játék, én még bíztam benne, hogy az újításként beharangozott kereskedős opció majd esetleg megmenti a bulit, de ezek szerint nem. A csöcsös poligoncsajokért meg nem feltétlenül éri meg kifizetni azt a tizenvalahány ezer forintot…

ÉRTÉKELÉS

A játék grafikai stílusa és színvilága engem leginkább a Burnout 3-ra emlékeztetett, csak kár hogy technikailag elmarad mögötte. Panaszra azonban nincsen okunk, hiszen a pályák szép színesek, és a kamionok, valamint a forgalom sem néz ki rosszul. A legalább 5-6 kilométerszer 5-6 kilométeres térképen sok-sok változatos vidéket találunk. Akad forgalmas főváros, Las Vegas-i kaszinóközpont, nevadai titkos bázis a sivatagban, kikötő, vidék és havas hegyvidék. No, meg persze ott vannak a kisebb állomások is. Egyedül a küldetésekben megjelenő kisebb járművek megjelenítését nevezném gyengécskének. Egyébként semmilyen lényeges különbség nincsen a két verzió között.

A zenék semlegesek voltak számomra, de a hangokat szerintem jól eltalálták. A szövegek viccesek, és a fejlesztők rengeteg vicces hangeffekttel dúsították a játékot. A boltokban és a bárokban is mindig speciális háttérzene szól. A vásárolt termékeknél is mindig hallhatunk valami jellegzetes háttérhangot. Például pezsgő vásárlásánál pezsgőbontásos ünneplést, kémia anyagoknál pedig összelötykölést, majd egy kisebb robbanást.

A játék rendszere kezdetben kicsit bonyolultnak tűnhet, de alig egy, vagy max. két óra alatt kitanulható. A kamion irányítása is először furcsának tűnik, de kisebb gyakorlás után rájöhetünk, hogy nagyon is megfelelő. Egyedül a küldetésekben felbukkanó kisebb járgányok viselkedése nem tetszett, de ez adódhat abból is, hogy közben hozzá szoktam a böhöm kamionokhoz.

A játékot alig 3 nap alatt végig tudtam játszani, és igazából addigra már annyira kiismertem az egész kereskedelmet, hogy szinte teljesen rá is untam az egészre. A játék felajánlotta nekem, hogy egy új szereplővel újrakezdhetjük a játékot, de nem hiszen, hogy sok mindenkinek lesz hozzá kedve.

El kell telnie egy kis időnek, mondjuk egy-két órának, amíg igazán meg fog a játék hangulata. Ha már kiismertük a kereskedelmet, és elkezdtük megtanulni az útvonalakat, egyszer csak elkezdjük igazán élvezni a játékot. Nekem nagyon tetszett, hogy ennyi poénos eredeti elemet pakoltak bele a játékba. A legjobban talán a formásabbnál formásabb bigék tetszettek. A Clearview nevű hegyvidéki városban pl. a bögyös eladólány teljesen meztelen (!), de mielőtt még bárki lelkesedne, a kebleit eltakarja a haja, a „lényeget" pedig a pult. Azért amikor a bejárattól elpásztáz hozzá a kamera, a szemfülesek egy messzi szögből egy pillanatra megpillanthatják a csajt teljes életnagyságban. Martin, szerezz nekem egy 18+ kiadást!

HASZNOS TIPPEK

Amennyiben úgy érzed, hogy elrontottál egy utat két város között, tehát már nincsen esélyed bonuszra, vagy megbüntettek a zsaruk, ellopták a szállítmányodat, akkor megteheted, hogy lepauzálod, majd kilépsz a játékból, de mielőtt még elérnéd az úti célodat. Ha ezután visszatöltöd az állásodat, a megkezdett út elejére fogsz visszakerülni, vagyis az egész művelet egy restartnak felel meg. A küldetésekkel nem ilyen egyszerű a helyzet, ugyanis azokból nem lehet közvetlenül a főmenübe kilépni. Azt viszont megteheted, hogy amennyiben már reménytelennek tűnik a küldetés, egyszerűen kikapcsolod a konzolt. Ha újraindítottad a gépet, és betöltötted az állásodat, megint az aktuális városban leszel, és ha ekkor visszalátogatsz a bárba, még ott lesz a küldetés. Ez a trükk sok más játéknál is működik, de vannak cselesebbek is. Néhány játéknál, ha például elkezdesz egy küldetést, mérkőzést, a játék már előre elmenti az állást, méghozzá úgy, hogy veszítettél. Még egy fontos tipp: a különböző állomásoknál / városoknál általában hasonló árban veszik / adják a termékeket. Kicsit kísérleteztem, és amennyiben a tartályos kamionnal furikázok, és csak a nap üzlete jelzésű, vagy jó árú terméket vásárlok, akkor a következő körút szinte mindig nagyon kifizetődő: Salt Sea – Restaurant – Clearview – Greenback – Salt Sea.

Végül pedig hadd említsem meg, hogy a végigjátszás után a galériában megnyílik egy érdekes opció, ahol számos hasznos cheatet tesznek közzé, csak egyszerűen arra nem jöttem rá, hogy hova kell ezeket beírni. Először a profile név megadására gondoltam, de nekem nem működött. Ha valaki mégis rájönne, használja egészséggel: CASH – sok pénz, NODAMAGE – nincs sérülés, MISSION – küldetések megnyitása, GALLERY – az egész galéria megnyitása, BRIDGE – egyszerű átkelés a hídon, COPS – sok zsaru, BIKERS – sok motoros, NOCOPS – nincs több zsaru.

VÉGSZÓ

A Big Mutha Truckers 2 egy szórakoztató árkád kamionos játék, mely felépítésben talán egyszerű egy kicsit, ám viszonylag összetett kereskedelmi játékrendszerének köszönhetően jó pár óráig el vagyunk vele. A játéktermű stílusú grafika, a sok-sok poénos árkád elem, a bögyös csajszik, a sok-sok humor, a korrekt játszhatóság, a kamionos hangulat, no meg az egyéniség mind-mind arról árulkodik, hogy egy próbát mindenképpen megér. Az igazsághoz sajnos az is hozzátartozik, hogy bár az elején egy kicsit nehezen vesszük fel a ritmust, miután kiismertük a rendszert, néhány nap alatt végigjátszhatjuk a játékot, és ez alatt az idő alatt teljesen meg is unjuk. Az a kevés extra pedig inkább csak érdekes, mint hasznos. Egy multiplay opció igazán nem ártott volna.

Krisz rajkrisz@freemail.hu

BIG MUTHA TRUCKERS 2

EMPIRE INTERACTIVE

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1 Játékos, dpl; memóriakártya 8mb (121KB); analóg irányító (dual shock)

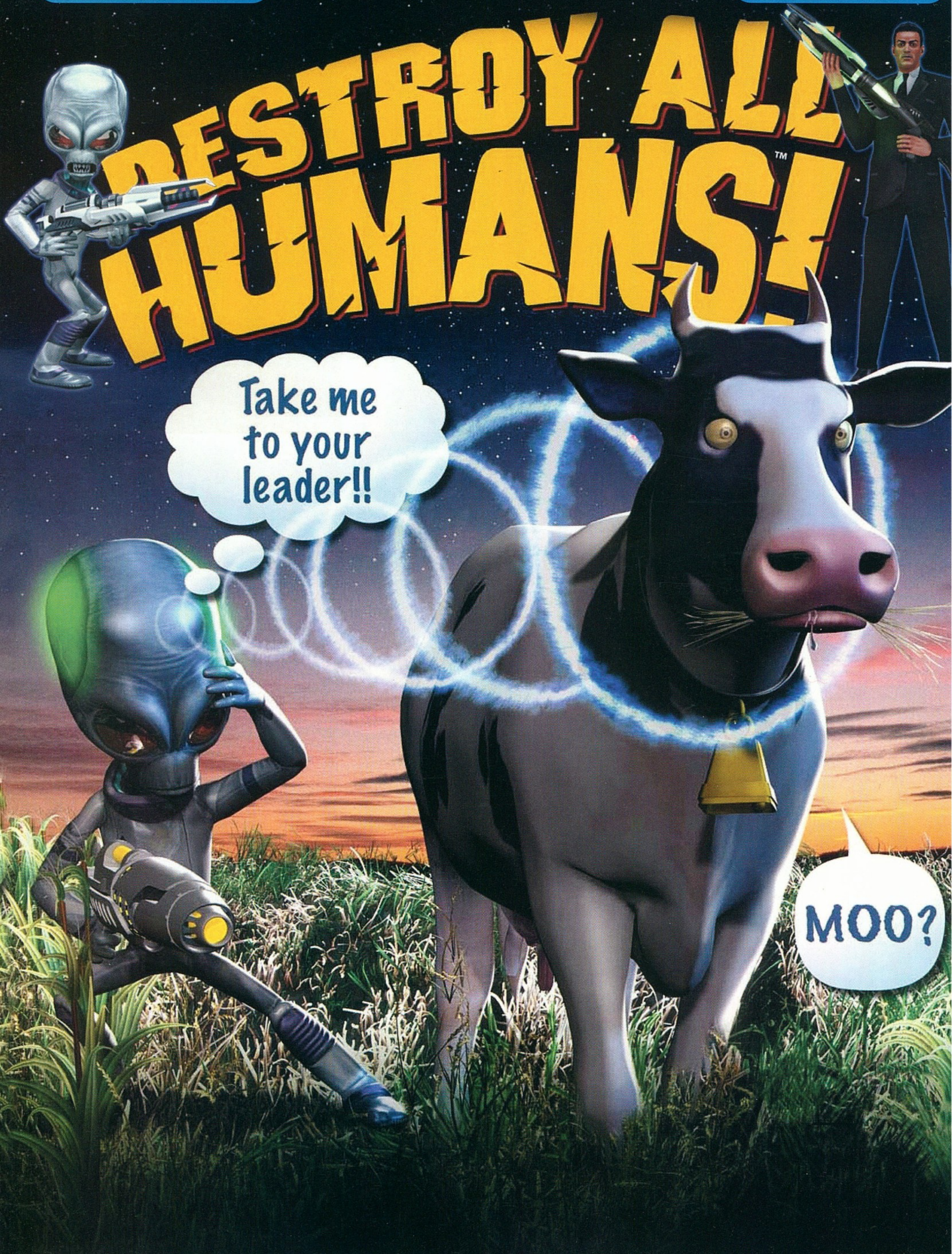
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XBOX – 1 Játékos; dd 5.1, 16:9

✔ szórakoztató árkád kamionos játék összetett tartalommal, bögyös csajok
× rövid, nincs multiplay

XBOX PS2

6.5 pont


DESTROY ALL HUMANS!™
Take me to your leader!!
MOO?

DNS-T VAGY ÉLETET – ESETLEG MINDKETTŐT?









VILÁGOK HARCA

Történt jó pár évvel ezelőtt, még olyan időben, amikor a rádió volt az úr, a konzoloknak nyoma sem volt, és a benzin is fillérekbe került, hogy egy majd félkontinensnyi ország lakosai kezdtek egy rádióműsor hatására menekülni otthonaikból. Ezen rádiósműsor pedig nem szólt másról, mint az UFO-k országuk ellen indított támadásáról, melynek célja világunk leigázása és az emberiség kipusztítása.

Nagyjából innen datálható szerintem az az őrületes UFO hisztéria, ami a mai napig körüllengi világunkat. Amerikában különösen népszerű ez a téma, hála például az 51-es Körzetnek, ahol sok megszállott szerint a mai napig is őriznek egy kényszerleszállást végrehajtott / lezuhant UFO-t egy szupertitkos katonai bázison, ami valószínűleg igaz is lehet, hiszen dokumentumfilm is készült erről, *A függetlenség napja* címen... :)

MIT TEGYÜNK, HA HIÁNY VAN DNS-BŐL?

Főhősünk Crypto nemzetsége, fajtája nagy bajban van, hosszú ideje élnek már világegyetemünkben, de most fennmaradásuk veszélybe került, már a klónozás sem segít nyersanyag híján a fajfenntartásban, új DNS mintákra lenne szükség, Hosszas gondolkodás után a főnök – nevezzük Pox-nak – eszébe jut a Föld nevű bolygó, hiszen valaha régen már jártak arra – némi utalás az 51-es Körzetre –, most is meg kéne nézni, hátha lehetne találni valami izgalmasat odalent. Eddig ugye szerintetek sem nagy durranás a sztori?

MEN IN BALCK, IZÉ, UFO IN GREY

Túljutva a kezdő mozi izgalmain, és az amúgy hangulatukban tökéletesen illeszkedő '70-es éveket idéző logokon, feliratokon, artworkökön, kezdetét veszi maga a játék. A „játék" jelen esetben csupa kis betű, nem is véletlenül, bár a külföldi szaksajtó pontjait és az eladási statisztikákat böngészve – mondjuk a kettő abszolút nincs összefüggésben egymással – valami nagyon kellemesre és jóra számítottam, de csalódtam. *Csalódásom* egyik fő oka, hogy bedőltem a hype-nak, bár az nem is volt igazán nagy, inkább magamnak generáltam; vártam a játékot, a képek, videók alapján valami nagyon jópofa, vicces dolognak tűnt – nos, sokak szerint az is lett, bár ez meglátásom szerint ez a humor messze nem meríti ki az igényes paródia, fricska fogalmát, de nem rohanjunk előre.

A Földön történt első landolásunkat követően, mely egy amerikai farmra vezet minket – ugye nem csak nekem ugrott be a Men in Black első része ennél a küldetésnél? – megismerkedünk fegyvereinkkel, képességeinkkel. Már utálom magam, hogy minden multi tesztben le kell írnom, hogy a játék grafikája mondjuk jelen esetben jó, sőt már-már a nagyon jót is súrolja, és nem közepes, de az X-es verzió kicsit simább, szaggatással egyik gépen sem találkoztam, vagy az én szemem se a régi már... :)

Fegyvereink/eszközeink mellett mentális képességeink is segítségünkre lesznek hódításaink során.

Mindezek mellett bármikor lehetőségünk van beülni repülő csészealjunkba is, ami frankó lézerágyúszerűséggel / hőágyúval van felvértezve. Ennek a használata mondjuk elég macerás lesz, mert ilyenkor a kamera kötötté válik, nem is beszélve az irányíthatóság nyögvenyelőssé válástól is. Repülőnk segítségével tudunk csak könnyedén elbánni a ránk törő nagyobb emberhordákkal, a hadsereg tankjaival és az egyéb épületekkel, hiszen, ha már pusztítani kell, ne végezzünk kérem szépen félmunkát.

Nos, ott tartottam, hogy kiszállunk a hajóból és egyből kiszúrunk magunknak egy magányosan legelésző tehenet alaposabb kivizsgálás és DNS mintaszerzés céljából. Itt ért az első pofon, mikor is a tehén agyában olvasva képességeinkkel – ugye azt gondolja, hogy Muuuu, mekkora poénnal indít rögtön a gép.... – az hátat fordít nekem és nem picit telepakolja arcomat trágyával.

Ez volt az a pont, ahol lenyomtam a Pause gombot és picit gondolkodóba estem. Mi is a jó humor valójában, miért van az, hogy a Conkert nem lehet letenni, annyira játszatja magát a debil, néha igen durva humorával, ez a játék meg már a harmadik percben untat, sőt idegesít. Talán a Conker például nem „öncélúan" humoros, ott minden poénhoz tudunk valamit kapcsolni egy sikeres / ismert filmből, történelmi helyzeteknek, időknek állít görbe tükröt, inkább *paródia*. De ebben az esetben erről szó sincs. Nem tudok rá hirtelen jobb szót, minthogy primitív, értelmetlen, és nem szórakoztató, könnyed ez a humor, miért is jó halálba szellentetni egy embert, mi köze van ennek ehhez az UFO-s témához, ez lenne az a technológia, amit a játék során az emberek egy titkos csoportja meg akar szerezni, hogy azok uralkodjanak embertársaik felett? Mostanában egyre nehezebben találják el a fejlesztők az arany középutat, mind a humor, mind a brutalitás, mind a kihívás területén, kis recessziót érzek a játékiparban, valahogy már nagyítóval kell keresni az igazán jó játékokat.

Vissza az első küldetéshez. Ott tartottam, hogy a tehén telepakolta arcunkat, mire mi égtelen haragra gerjedve bevetjük arzenálunkat. Alaphelyzetben ugye meg tudunk vizsgálni minden élőlényt, de célunk az, hogy DNS mintákat nyerjünk belőlük, ehhez legtöbbször meg kell semmisítenünk őket. Jól jön ilyenkor egy tehén, amit mondjuk az ember fejére dobunk, vagy fegyverünk, amivel a célzás kész kínszenvedés, de ezért kárpótol a mesterséges intelligencia, szépen kiszámíthatóan lődöznek ránk a munkások, picit térjünk ki oldalra, és ismét lövünk, nem fog gondot okozni senkinek sem.

A későbbiekben – igazság szerint már rögtön a második küldetésben – lehetőségünk lesz emberek alakját is felvenni, ezzel megkönnyítve elvegyülésünket a kiszemelt áldozatok között, így kutatva a jó DNS minták után. Ez a rejtőzés nem tarthat örökké, embereket kell hipnotizálnunk, ezzel elterelve figyelmüket. Résen kell lennünk folyamatosan, mivel van egy mérőnk, ami minél inkább telik – ahogy visszaváltozunk, furán viselkedünk –, annál inkább gyanúsak leszünk és ránk is fognak támadni, visszatessékelve minket a végtelen sötétsége, ahonnan jöttünk.



Érdemes minél több DNS-t gyűjtenünk, ez az alapja továbbjutásunknak, és érdekesnek mondott mellékküldetéseket is teljesíthetünk általuk, ha elég ügyesek vagyunk hozzá, és van elég türelmünk ennyi időt tölteni ezzel a programmal.

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Direkt körbetelefonáltam a baráti kört, hogy kinek hogy tetszik a játék, mert érzem, hogy jelen esetben, pláne a végső pontszámot tekintve a finnyás ízlésemmel lesz leginkább a baj. Megnyugtató volt azonban, hogy annyira senki sem volt tőle elájulva, és ami szintén megnyugtatott, hogy a humorosságot ők is elég erőteljesen megkérdőjelezték a játék kapcsán.

Az irányíthatóság inkább rossz, mint középszerű, egyszerű a játék, kihívásnak nincs különösebb nyoma. Talán változatosságot hozhat az életünkben, hogy a későbbiek során más karakterekkel is kell küzdenünk a végkifejlet megtekintése érdekében, de nem hinném, hogy sokan fognak ilyen messze merészkedni.

A küldetések szerintem nem túl változatosak, engem jószerivel csak fegyverrel – és Martin apó „Hol a **** van már a cikk" telefonjaival – lehetett kényszeríteni, hogy a játékkal huzamosabb időt töltsek el. Valószínűleg itt – is :) – most bennem van a hiba, nekem már a játék alapját szolgáltató *Támad a Mars* című film se jött be, azt se néztem volna végig, ha nem lett volna olyan drága anno a mozijegy. :)

A témaválasztás talán jó, eddig mi küzdöttünk emberként az idegenekkel, most mi küzdhetünk idegenként az emberek ellen fajunk fennmaradása érdekében.

Összegezve, nekem 6 pont ez a játék, de lehet nektek 8, és megeshet, hogy az én humorérzékemmel van a baj, vagy én vagyok túl válogatós.

kopa

MARTIN BELESZÓL!

Drága Kopám, tudod, van az intellektuális poén (ami még simán mocskos is lehet, lásd pl. Conker) és van a tirpák poén, amire jó példa ez a játék is. Hidd el, egy csomóan lesznek, akik tökre élvezik majd a tehenek által képensz*rt ufonautákat, meg a többi okosságot. Ugyanúgy, mint ahogy sokan kívülről fújják a Gyalog galoppot, sokan meg a Maksa híradót...

DESTROY ALL HUMANS!

THQ

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1

✔ szép grafika, hálás téma
× számomra nem nyújtott semmit, sem megvalósításában, sem humorában

XBOX PS2

6 pont

II. VILÁGHÁBORÚ, CSAPÓ 3!















A Brothers in Arms erősen megkérdőjelezhető tartalma és minősége után (mielőtt jönnének az anyázások: a BIA leginkább a játékosok körében bukott nagyot, nevének említésekor általában a szájhúzás és a fanyalgás volt jellemző, és gyakran a „nem az igazi" szófordulat is kibukott az ismerőseim szájából, szerény személyes kis közvélemény-kutatásom során) az új **Medal of Honor** epizód eljövetele legalább arra választ adhat, hogy a Call of Duty konzolos megjelenésével egész magasra tett lécet vajon leveri az *Electronic Arts* új üdvöskéje; most kiderül, hogy ismét csak a „kevés munka, kevés újítás"-t kapjuk, a már megszokott EA minőségben, a hangzatos szalagcímekkel egyetemben, avagy most végre veszik a fáradtságot az arcok az Arts-nál, és okulva eddigi hibáikból, hallgatva a játékosok tanácsaira, és szétnézve a világháborús FPS-ek piacán, végre a konkurencia fölé teszik a képzeletbeli mércét. Ez utóbbin mondjuk meglepődtem volna, de az European Assault esetében legalább azt elmondhatjuk, hogy ha agyon nem is hajtották magukat a fiúk, de legalább alaposan áttanulmányozták a konkurenciát (ami jelen esetben nem feltétlenül pozitívum: néhány pálya ugyanis kísértetiesen hasonlít a Call of Duty-ban találhatóakra, de erről és minden másról is majd egy kicsit később).

Nagy igazság, hogy bármilyen termék, amin ott a Medal of Honor felirat, eladja magát az átlag játékosok körében, legyen szó akár minőségi PC-s FPS-ről, vagy kutyagumit nem érő mobiltelefon képernyőtörlőről, úgyhogy akik ebbe a „mindent fogyasztó" halmazba tartoznak, akár tovább is lapozhatnak, most inkább azokhoz szólnék és azoknak mutatnám be a játékot, akik még rendelkeznek némi MoH objektivitással. (Mint például Karesz barátom, vagy Lőrincz Tamás spanom, aki az egyik „legnagyobb" magyar MoH spíler, és akivel komoly közelharcot kellett vívnom, hogy végre én is odakerüljek a TV elé. ;) Ja, és jöhet a pizza...

Az elmúlt években jócskán ki lett már vesézve a világháborús téma, úgyhogy igazán nagy újdonságra már senki ne számítson, bár azért egy kis alkotói kreativitással akadna még kiaknázatlan része az eseménysorozatnak, pl. védjük a Lánchidat mindhalálig... Az Electronics Arts-nál viszont valószínűleg szürkébb fantáziával megáldott figurák tevékenykedhetnek, ezért a MoH: EA is inkább a már jól kitaposott ösvényen fut még néhány kört, és a már jól ismert helyszíneken küld minket ismét csatába.

Érdekes, hogy a relatíve hosszú fejlesztési idő ellenére is mindössze tíz pályát sikerült összekovácsolniuk a fejlesztőknek (meg egy másfél perc hosszú bevezetésnek szánt szösszenetet). Az első három pálya Franciaországban játszódik, ahonnan átvezényelnek minket Észak-Afrikában két misszió végrehajtásáig. A rekkenő nyári hőségből hirtelen a zord orosz télben találjuk magunkat (újabb két misszió), hogy aztán a játékot a szintén fagyos télben, de immáron a belga hadszíntéren fejezzük be. Egyébként, ha a menüben hagyjuk demozgatni a játékot, a hagyományos bevezetésnek szánt intro helyett egy pofásan összevágott kis klipet nézhetünk végig, a személyre szabott kis titkos küldetésünkről. Ha viszont nincs türelmünk ezt kivárni, minden pálya előtt igen részletes eligazítást kapunk, hangulatfokozó korabeli (vagy inkább korhű) filmbejátszásokkal, és veteránok „élménybeszámolóival".

Várható volt – mivel a konkurenciánál már régóta bevett szokás, hogy nem csak, mint ágrólszakadt árvák vágunk neki a Harmadik Birodalom elpusztításának, hanem egy kisebb osztagot vezetve –, hogy a csapatmunka lehetőségét az új konzolos MOH esetében is bejátsszák majd, hadd örüljön a jó nép, eddig ilyesmiben úgysem volt túl sokat része, hacsak nem játszott a PC-s nagytestvérrel, amiben szintén többedmagunkkal kellett átjutnunk az ellenséges vonalakon. Az ötlet tehát nem új keletű, ráadásul igen egyszerű megvalósítást kapott az European Assaultban, hiszen PC-n igen komoly szerepe van a csapatmunkának, és ott jóval kidolgozottabb rendszerben, igen sokrétű parancsokat osztogathatunk a társainknak. (A Pacific-ben például kérhetünk segítséget is a spanoktól, akik, amennyiben az állapotunk ezt megkívánja, a hátunkon cipelnek, de erre mi is képesek vagyunk, azaz megcsonkított bajtársunkkal a vállunkon rohanhatunk végig a dzsungelen, akár csak Forrest Gump közlegény a vietnámi háborúban a rákhalász beszédhibás haverjával a nyakában.)

A European Assaultban sajnos a „csapatmunka" kimerül a három – külön a fejük felett csillaggal jelzett – kísérő kommandírozásában, akiknek a „gyülekező itt", „oszolj ott" parancsokon túl maximum a drágán megszerzett és ínségesebb időkre tartogatott eü csomagjainkból adhatunk, ha a kis csillagocskáik az ideális zöld színről esetlegesen sárgába, vagy ne adj isten pirosba váltanának át (színvakok ismételten hátrányban, ugye...).

Ez a gyógyítási folyamat egyébként sem túl egyszerű, hiszen az istennek sem akarnak a s*ggükön megmaradni, az izgága figurák életerejét meg igen nehézkes utántölteni.

A srácokról nagy vonalakban elmondható, hogy megpróbálkoznak minden trükkel, amit egyszerű mesterséges agyukba beleprogramoztak: rejtőzködnek, gránátoznak, és ha kell, vágóállat módjára a legnagyobb ellenséges tűzben is hősiesen megrohamozzák a gaz ellent, ami általában vagy a teljes eü készletünk elhasználásához, vagy a küldetés magányos befejezéséhez vezet. Na kezdjük...

Manapság a háborús játékoknál már csak az „épphogy megemlítjük" kategóriába sorolhatjuk pl. a mesterséges AI-t (szerencsétlen németek is rohangálnak, rejtőzködnek, fedezék mögül tüzelnek, gránátoznak, megpróbálnak pozíciót fogni rajtunk), a használható gépágyúfészkeket (szerintem kár volt bevezetni azt, hogy a gépfegyverek













túlmelegszenek, mivel általában a pihentetési időszakban rohannak le), a sebzési rendszert (fejlövés általában azonnali halál, testen azért rendesen sorozni kell, egyébként a játék figyeli a fejlövéseket, és azt is, ha egyszerre több ellenfelet vadászunk le), a felszedhető fegyvereket (minden évben ugyanazokkal a gépfegyverekkel, puskákkal, pisztolyokkal, bazookával, gránátokkal találkozunk, ráadásul most még az is megtévesztő, hogy az összes felszedhető cumót egyforma pisztoly ikonnal jelzi a gép). Amiben újat hoz a MoH: EA, az az *új küldetésalapú játékrendszer*, és a hatalmas, szabadon bejárható komplex területek lemodellezése.

Beszéljünk az elsőről. A nem lineáris pályák végre magukban hordozzák a fő feladatokon túl a melléküldetések, alfeladatok beépítését is a játékba. Ezek mibenléte általában csak ott, és csak akkor derül ki, ha megtaláljuk őket: ergo előfordulhat, hogy első végigjátszás alkalmával simán elmegyünk egy misszió mellett, vagy egész egyszerűen nem is tévedünk a pálya azon részére, ahol ezt aktiválhatnánk. Éppen ezért nagyon fontos, hogy minden pályát alaposan körbejárjunk, nehogy lemaradjunk valamiről, hiszen arany értékelést csak az összes feladat teljesítése után kaphatunk. Speciális kritériumok persze azért még akadnak, pl.: hogy az összes társunk is életben maradjon, ami valljuk be, a későbbi helyszíneken nem lesz egyszerű móka, mondanom sem kell, hogy nem a mi hibánkból.

A feladatainkról egyébként játék előtt, vagy közben is tájékozódhatunk (a melléküldetéseket játék közben kell unlockolni), akiknek pedig nem lenne elég a tájékozódáshoz a radar (jelölve vannak rajtuk a csapattársaink, a főmisszió, és a melléküldetéseink is, amennyiben már felfedeztük azokat), azok a SELECT-tel kérhetnek részletes térképet is, a fő objektumok megjelölésével.

Nagy ötlet, és mindenképp sokat dob a hangulaton, hogy minden egyes pályán lenyomhatunk egy főellenséget is: ezek az extra tűzerővel és feltuningolt életerővel rendelkező, nevesített náci tisztek bizony kemény diók, az utolsó főellenség pedig egyenesen ultrabrutál, rá mindenképp tartalékoljatok néhány bazooka töltényt!

A feladataink persze nem túl változatosak: robbantani, robbantani, célterületet-objektumokat elfoglalni-védeni, robbantani, robbantani, megszerezni ezt-azt, robbantani, robbantani. Ebből a felsorolásból is kitűnik, hogy a legfontosabb teendőnk: mindenkit leméészárolni, amit pedig nem lehet lelőni, azt kilőni föld körüli pályára. Robbantani értelemszerűen ott lehet, ahol valamilyen detonátor piros szellemképe megjelenik. Ez lehet egy tank hátsója, hatalmas generátorok, tartályok, vagy egy, az utat eltorlaszoló szögesdrótkerítés. Ennél azért persze sokkal komplexebbek a pályák, és kitűnő a tervezésük, akár többféle módon is bejárhatjuk azokat, és a nagyobb szabadság miatt két különböző játékos akár egészen eltérő módon is teljesítheti a pályákat. A kevés helyszín nagy része – kompenzálva a játék rövidségét – igen hangulatosra sikeredett: hol egy farmot kell védeni, máshol egy hatalmas templomot kell bevenni (stb.), de mindent nem szeretnék felsorolni, mert hamar elfogyna a helyem, és a poénokat is lelőném. Azért két dolgot még megemlítenék: az egyik az adrenalin csíkunk, amit akciózással, meg robbantgatással tölthetünk, ha maxin van néhány másodpercig a *Ryan közlegény*-féle vörös köd lepi el az agyunkat, (aki nem tudja miről beszélek, az nézze meg a filmet, vagy...) A másik az alapfelszerelésünkhöz is tartozó újrakezdési ikonok, amiket aztán később a melléküldetések teljesítéséért is kaphatunk. Amíg rendelkezünk akár csak egy ilyennel is, elhalálozás esetén nem a pálya elejére tesz vissza minket a gép, hanem folytathatjuk tovább a harcot ott, ahol elestünk. Mindkét dolog hasznos újítás, kár, hogy mindkettő az élethűséget rontja.

Audio. Zenére csak néha lettem figyelmes, ellenben a hangok rendben, a nácik németül üvöltöznek, piros energiánál a kis szívünk pedig igen hangosan ver.

Ennyit a pozitívumokról, jöjjenek a negatívumok.

Először is a játék egész végig egyfajta láthatatlan „kapcsoló effektust" használ. Azaz: amíg el nem érünk egy bizonyos pontig, semmi nem fog történni, ha viszont elértük, mindig ugyanaz fog történni. Teljesen mindegy tehát, hogy elrohanunk egy adott ponthoz, vagy fedezékek mögött elaraszolunk a földön kushadva, ugyanúgy ki fognak szúrni, magyarul a játék második végigjátszásra teljesen kiszámítható. Másodszor, a viszonylag nagy lemodellezett területeknek köszönhetően a játék rém rusnya. (Xbox-on még szódával elmegy.) Ott nincs élricegés, nincs pop-up, nincsenek zajos, kásás objektumok, szebbek a textúrák, élesebbek a figurák, folyamatosabb a mozgás. A Gamecube verzió az ilyen multi játékoknál általában a legigénytelenebb, és ha a gép erejét vesszük alapnak, akkor ez most is így van, épphogy csak megüti a PS2-es színvonalat, ami viszont igen alacsony. Ködösítés, pop-up, rém egyszerű PS1-es textúrák. Szaggatás, lúzer papírfigurák. A gépágyú torkolattüze PIXELES! Valamit valamiért ugyebár, védekezhetnek a készítők... Aztán itt vannak a szokásos programozási hibák. Hiába piros a célkereszt, hiába látszik ki a feje a szerencsétlen pubinak, hiába sorozzuk, csak nem akar megdögleni. Más esetben mondjuk egy lépcső alól, egy korlát mögül, a réseken át, ahol elvileg át kéne tudnunk lőni, egész egyszerűen nem lehet. Csak egy szép nagy lövésnyomot hagyunk a láthatatlan falban. De az ellenfeleink is sokszor inkább keltik botos FPS-ek felgyúrt figuráinak benyomását, mintsem náci közlegénykékét. Irreálisan gyorsan mozognak, pokoli pontosan lőnek. Volt olyan, hogy egy távoli fedezék mögül tüzelő bandát akartam kifüstölni. Előkaptam hát a távcsövest, és elkezdtem egyesével leszedni őket, mire ők kiszúrtak, és a sima gépfegyvereikkel, amiknek elvileg simán kint voltam a hatótávolságán elkezdték leszedni az energiámat.

Szóval elég vegyes értékű cucc a MoH: EA. Hangulatosak, komplexek a pályák, szeretnivaló a küldetésrendszer. Állandó az akció, néha ötven-hatvan fő gyepálja egymást, robbanások, sorozattüzek közepette. Élvezet vele játszani. De ott van rengeteg felsorolt hiba, plusz a játék igen rövid, a szavatosságot pedig csak a különböző nehézségi szintek újrateljesítésével lehet kitolni; legalább kétszer ennyi helyszín kellett volna, kétszer ilyen grafikával. Ettől függetlenül persze mindenkinek ajánlom, beszerezendő kötelező a cuccos, mert csalódni nem fogtok, csak a szokásos EArts hibák miatt bosszankodni.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha rangsorolni akarnám a három MOH játékot, első-harmadik-második lenne a listám. Egyszerűen nem tudom azt mondani, hogy sz*r lett ez a harmadik, mert nem az, csak még egy kis törődés, egy kis csiszolás kellett volna, és megütötte volna a parádés elő epizódot is. Most mondhatnám, hogy valószínűleg ez ennek a konzolgenerációnak a tudáshatára, de hát ott van ugye a Halo, meg a Killzone...

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

ELECTRONIC ARTS

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló
PS2	1-4 Játékos memóriakártya 8mb (95KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos
GC	1-4 Játékos

✓ a téma, a küldetésrendszer
× sok minden a megvalósításban

XBOX PS2 GC
7.5 pont

A GUNDAM LEGENDA ÖRÖKKÉ ÉL!

ELŐSZÓ

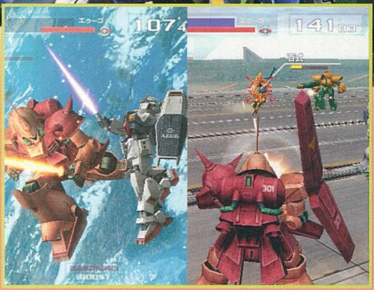
Nem tudom, hogy mások hogy vannak vele, de én gyakran igen kétkedve fogadok egyes – a japánok által olyannyira sztárolt – szokásokat, hobbikat, filmeket, és játékokat. Azt sem tudom pontosan, hogy mióta, és hogy csak a japánok tehetnek-e róla, de már jó ideje elárasztottak minket a tucatszám készülő (alig) különböző meches, vagyis óriásrobotos akciójátékok. Ezek között akadnak ígéretes nyugati stílusú stuffok is, melyek bárki számára emészthetőek, de sok japán stuff komoly történeti háttérrel is rendelkezik (pl. Robotech), így ezek nem feltétlenül váltják be pl. hazánkban a hozzá fűzött reményeket, vagy legalábbis – a rajzfilmek / képregények ismeretének hiányában – nem mindenki kíváncsi rájuk. Én személy szerint csak egyetlen robotos világot ismerek gyerekkoromból, a Transformers-t, de ha jól tudom, annak semmi köze nincsen Japánhoz.

A Gundam szó nekem is csak hallásból ismerős, pedig Japánban hatalmas népszerűségnek örvend, és bár biztosan számtalan videojáték jelent már meg ott a témában, itt a Konzolban eddig csak alig néhány játékról olvashattunk.

Ha a Transformers világáról lenne szó, örömmel regélnék (kisebb túlzással) oldalakon át az Autobotok és a Decepticonok (a képregényben „Álcák") látványos harcairól és történetéről, de a Gundam esetében biztosan nem haragszik meg Antaru, ha az olvasók érdekében kicsit lopok tőle. Akit a teljes cikkrészlet érdekel, az lapozza fel a 81. Konzol „Big in Japan ... helyett ... Antaru in Japan" rovatát.

A Mobile Suit Gundam anime sorozat 1978-ban látott először napvilágot, és azóta számtalan epizód jelent meg a témában. A Gundam egy jövőben játszódó hatalmas háború története. Az egyik oldalon találjuk a Szövetséges Erőket, akik a Földön és hatalmas űrkolóniákon élnek, a másikon pedig Zeon áll, a szakadár kolóniák összefogott ereje. A cím a központi figura, vagyis a csúcsszuper mech után kapta a nevét. A filmek egy-egy szeletét mutatják be ennek a világnak és háborúnak. Nincs ez másképp a **Mobile Suit Gundam – Gundam Vs. Zeta Gundam** esetében sem, mely a 2087-es és 2088-as évekbe kalauzol el bennünket.









UNIVERSAL CENTURY

A történetes módban először választanunk kell a három erő közül (A.E.U.G., Titans és Axis), majd egy rövid űrbéli bevezető küldetés után gyorsan fel is vázolják nekünk a háttértörténetet. Ezután az ún. „időcsíkon" találjuk magunkat, ahol fent vízszintesen kiírják a dátumot, bal oldalt pedig fentről lefelé felsorolják a megnyitott pilóták nevét. Mindenkiről olvashatunk egy rövid jellemzést, hogy milyen személyiség, vagy hogy miért vesz részt a háborúban. Ezután sorra jelennek meg balról jobbra a választható küldetések. A kék ponttal jelöltek könnyűek, a zöld ponttal jelöltek normális nehézségűek, a pirosak pedig a nehéz küldetések. Ahogy teljesítjük őket, sorra nyílnak meg az adott pilótánál a robotok (pilótánként max. 3-4), és egyben a választható többi pilóta (erőnként kb. 6) is folyamatosan előkerül. Érdekesség, hogy egy másik pilótánál kicsit más elrendezésben nyílnak meg a küldetések, így tapasztalható némi eltérés. Ha két pilótának ugyanabban az időpontban (az időcsíkon) választható egy küldetés, akkor ha a feladat nem is 100 %-ig egyezik meg, a helyszín ugyanaz. Egy-egy pilótánál általában kb. 15 küldetést hajthatunk végre, de ha mindegyik fél mindegyik pilótájával végigjátsszuk a játékot, akkor elvileg legalább 30 küldetéssel találkozhatunk. Az nagyon tetszett, hogy a robotok tuningolhatóak, az viszont nem nyerte el a tetszésemet, hogy egy konkrét pilóta által használt robottípus hiába jelent meg esetleg más pilótánál is, a tuningolás csak annál az eredeti pilótánál maradt érvényben. Nem értem miért kell ugyanazt a robotot minden pilótánál újratuningolni, hiszen így kárba vész a sok szerzett pénz. Pedig így sokkal több értelme lett volna ennek a párhuzamos időcsíknak.

A történetes módon kívül egyébként rendelkezésünkre áll még egy árkád mód, ahol a teljesített küldetések bármelyikét végrehajthatjuk, egy VS mód, ahol három másik robot ellen csaphatunk össze egy tetszőleges helyszínen, és egy Survival mód, ahol véletlenszerűn töltődnek be a különböző helyszínek, melyen meghatározott mennyiségű robotot kell legyőzni, vagy az időhatár végéig kibírni. Ez utóbbinál minden helyszínen teljes életerővel kezdünk, a cél pedig minél több helyszín megtisztítása. A játék rendelkezik (offline) multiplay támogatottsággal is. Az árkád és a survival módban kettő, a VS módban pedig négy játékos vehet részt. Mindegyik módban (beleértve a történetest is) gyűjthetünk speciális pontokat, melyekkel kifejezetten a galériában nyithatnak meg mindenféle extrákat a rajongók.

A játékban kb. két-három tucat különböző robottal találkoztam, amelyek nem csak kinézetre különböznek egymástól. Helyszínekből viszont nincsen nagyon több egy tucatnyinál. Ezek alapvetően három csoportra oszthatóak: földi, űrbéli, vagy nulla gravitációs. Az elsőnél pl. egy szép színes bázison harcolhatunk különböző épületek között, vagy egy kilövőbázison. A másodiknál tulajdonképpen csak a minket körülvevő objektumok különböznek. Például harcolhatunk Föld körüli pályán, vagy aszteroidák között, esetleg hatalmas határpajzsok között. A harmadik csoport helyszínei többnyire a különböző űrbázisokat jelölik, melyek egy Holdhoz hasonló kisbolygón találhatóak. A küldetések időtartama általában alig 1-2, vagy max. 3 perc. Feladataink közé ellenséges mechek megsemmisítése, vagy járművek / létesítmények védelmezése tartozik, persze mindezzel igen változatos formában találkozhatunk.

HARCOK

Az irányítás kizárólag egy 2D-s síkon belüli navigációra alkalmas, így elegendő egyetlen

analóg kar is. Ez alatt azt értem, hogy robotunkkal kizárólag balra / jobbra / előre / hátra mehetünk, és ez még az űrben sem okoz problémát, hiszen a „képzeletbeli síkot" ilyenkor a kiválasztott célpont alapján határozzák meg. Több célpont esetén tetszőlegesen válogathatunk (Kör).

A használatos fegyverek három csoportba sorolhatóak, és a fajtájuk a kiválasztott robot típusától függ. Az elsődleges fegyverünket (Négyzet) még a küldetés elején választhatjuk ki. Ez lehet pl. rakétavető, vagy plazmafegyver. A másodlagos fegyverünk (R1) mindig a kiválasztott robottípustól függ. Ez általában gépfegyver, vagy kisebb sugárfegyver. A közelharci fegyver (Háromszög) általában egy hatalmas lézerkard, amellyel igen pusztító hármas kombókat vihetünk be, amennyiben elég közel kerültünk ellenfelünkhöz. Ilyenkor egy látványosabb oldalnézetből mutatja a kamera az eseményeket. Persze találkoztam olyan robottal is, amelynek egy nagy tűzerejű gépfegyver volt a közelharci fegyvere. Hogy éppen melyik fegyvert használjuk, azt alaposan gondoljuk át, és tartsunk ki mellette, ugyanis az egyikről másikra váltás kicsit hosszas művelet. Alapvetően elmondhatjuk, hogy mindig az elsődleges fegyvert használjuk, és ha megfelelő közelségbe kerültünk, akkor pedig a lézerkardot. A sokkal gyengébb másodlagos fegyvert én kizárólag akkor tudtam hasznosítani, amikor már alig volt az ellenfélnek energiája, vagy éppen teljesen kifogyott/bekrepált az elsődleges fegyverem. Ez utóbbi elvileg csak ritkán történhet meg, ugyanis kisebb regenerálódási idő előfordulhat, de tulajdonképpen sosem fogyunk ki a lőszerből, viszont a találatoktól meghibásodhatnak a lőfegyvereink.

Minden robotnak van egy speciális tulajdonsága, az ún. „awaken type". Ennek az aktiválásához meg kell telnie egy csíknak, amit én most nemes egyszerűséggel „harci csíknak" fogok hívni, mivel a sikeres találatok / kombók során telítődik. Ha egy tulajdonság aktiválódik, a csíkot újra fel lehet tölteni. Hogy pontosan melyik tulajdonsággal rendelkezzünk, azt a küldetések elején dönthetjük el. Három lehetőség közül választhatunk: assault, recover és mobility. Legtöbbször a középsőnek vettem hasznát, mely akkor aktiválódik, ha bárkinek a csapatomból – beleértve engem is – elfogy az energiája. Az assault segítségével – számomra igen bonyolult módon ugyan, de – egy speciális támadás hajtható végre. A mobility használatát nem sikerült kitapasztalnom, de nyilvánvalóan mozgékonyabbá válhatunk tőle. Szerencsére a tesztelés végén felfedeztem egy igen hasznos tutorial videót is a játékban, amely „cseles" módon csak akkor jelenik meg, ha a címképernyőnél hagyjuk a játékot néhány másodpercre.

Ha egy küldetés sehogy sem akar sikerülni, akkor érdemes különböző taktikákat kipróbálnunk. Például amikor egy főrobot elpusztítása a cél, két fő célravezető stratégiát javasolok. 1: Kizárólag a főrobotra koncentrálunk, vagyis hiába vált más robotokra a célkereszt, mi rögtön visszaváltunk. 2: Ahogy megjelenik egy kisebb robot, rögtön levadásszuk, majd csak utána folytatjuk a főrobot támadását. Az előbbit akkor javaslom, ha túl sokat kell szöszmötölni a kisebb robotokkal, az utóbbit pedig akkor, ha egy, vagy két lövéssel elintézhetőek. A két stratégia keveréke viszont a lehető legrosszabb taktika, úgyhogy határozottan tartsunk ki végig az egyik mellett. Legvégső esetben még mindig megtehetjük, hogy más piloták küldetéseit, vagy a saját korábbi feladatainkat újra végrehajtjuk, és elegendő pénzt keresünk egy kis tuninghoz.





ÉRTÉKELÉS

A rajzfilmszerű, de nem cel-shaded jellegű grafika, valamint az akciók közben megjelenő kis beszélgető mangafejek egy egészen egyedi hangulatot adnak a játéknak. A pályák kidolgozottsága hagy kívánni valót maga után, de legalább szép színesek. A világűr és a robotok megjelenítésével azonban nagyon meg voltam elégedve. Ez utóbbiak változatosságáról persze sokkal inkább a Gundam sorozat, mint maga a játék tehet, de azért ezt is megemlíteném, mint pozitívum. Amíg a földi mechek engem leginkább a Transformers világára emlékeztettek, addig az ellenséges erőkről messziről lerítt, hogy földönkívüliek. Ez többek között a jellegzetesen félelmetes küllemüknek köszönhető, habár Antaru szerint a Zeoniak közül sem mindenki gonosz. A hangok és a zenék kicsit olyan japán stílusúak, bár néhány hasonló dallamot mintha már hallottam volna korábban '80-as évekbeli amerikai krimikben, vagy akciófilmekben. Az irányítás gyakorlatilag majdnem zökkenőmentes, bár azért néha kicsit keszekuszának tűnik. Viszont nem nagyon találkoztam olyan küldetéssel, melyet nem lehetett volna teljesíteni.

VÉGSZÓ

A Mobile Suit Gundam – Gundam Vs. Zeta Gundam egy könnyedén kezelhető akció dús meches játék, mely az igen népszerű japán Gundam anime sorozat mintájára készült. A rajzfilmszerű sajátos látványvilág, és az űrbéli, vagy egyéb katonai bázison zajló csaták egészen biztosan visszaadják a sorozat hangulatát. Sajnos azonban a 2-3 perces küldetések, legyenek azok bármennyire is változatosak, kizárólag ellenséges mechek legyőzésére szorítkoznak, és ez bizony maximum egy-két nap után nagyon monotonná válik. Tetszetős megoldásnak tartom ugyan, hogy egymással párhuzamosan több szereplővel, és persze mind a három fél szemszögéből végigjátszhatjuk újra és újra a játékot, de a háttérsztoritól és egy-két küldetéstől eltekintve, 90%-ban ugyanaz marad az élmény. Ugyanakkor azt is fontos megjegyeznem, hogy ez a játék legalább annyira szól a szebbnél szebb robotok gyűjtéséről, mint a küldetésekről. A Gundam sorozat rajongói tehát kapnak egy kifogástalan játékot, amely biztosan megér nekik legalább 7-8 pontot, de a többiek számára ez csak egy érdekes meches játék a sok közül, mely hamar monotonná válik.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az elmúlt 15 évre visszatekintve körülbelül 30 Gundam játékot tudnék felsorolni a létező szinte összes platformra (ennél persze biztos több volt), és ebben nincs benne az a legalább tucatnyi game, melyek kizárólag japán nyelvterületen jelentek meg, angol verzió nélkül. Arra is emlékszem, hogy ezek között egy olyan sem volt, amelyre kimagasló, 8-9 pontos értékelést adtam volna. Ez az új szerintem marha jól néz ki, és jó játék is, én legalább 8-at adnék rá!

MOBILE SUIT GUNDAM: GUNDAM VS. ZETA GUNDAM

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (299KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ könnyen kezelhető látványos meches akció, robotok tuningolása és gyűjtése
× elsősorban a gundam sorozat rajongóinak, másoknak hamar monotonná válik

6 pont

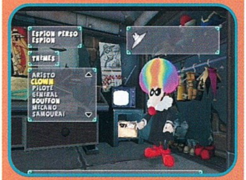


PLAYSTATION 2 LELTÁR

SPY VS SPY

Kémkedés, klasszikus és retro korszakbeli ügynöknek levés. Feketének vagy fehérnek ruházkodás, játék elején szabadon választás. Story módban történet végigjátszás, generálisként ismert őrült világ elpusztításával fenyegetés, mi megakadályozás, sok pályán keresztülmenés. Ezek: nagy ház, cirkusz, robot gyár, olajfúró torony, kísértetház, vulkán belsőben elrejtett bázis, 51-es körzet ufókkal meg űrbázis. Sokféle ellenféllel megküzdés, ugrálás és ügyeskedés. Modern módban a Story pályákon kavarás, multizás (lan és online is meglevés), többi ügynök kiszívatás, mindenféle fegyverekkel leölés (bombával szerelt célkövetős majom rulezolás). Classic módban eredeti célért küzdés, négy kulcstárgy összeszedés, elmenekülés, közben az ellenügynöknek keresztbe tevés (vagy ha ő tesz nekünk akkor elhalálozás és gyűjtögetés újrakezdés), széfekbe meglepetés készítés, eliszkolás. Moda-Spy részben álruha felöltés, bohóc vagy zombi ügynökön röhögés. Játékmenet igen egyszerűnek levés, leölt ellenfelek után kapott pénzen fegyver és egyéb cucc vásárlás. Grafika igen egyszerűen kinézés, az okon elmélkedés: „az eredeti stílus megtartása volt a cél" elgondolás. Egyszerűség mellett sok berángatás, ez miatt megvetően nézés, gépből hamar kiszedés.





MÁS VERZIÓ: X

4 pont

OUTLAW WOLLEYBALL REMIX

Renderware technológián alapuló röplabdázás, de inkább lelkes amatőröknek kitalálás. Sok játékmód, multiplayer és online opció miatt örvendezés, rögtön egy gyors meccs kipróbálás. Játékos választás, magamat fiúnak vagy lánynak kijelölés, négy alapérték megtekintés (ezeken akár tréningezéssel fejlesztés, ami után gyorsabbnak, erősebbnek, védekező- és támadóképesebbnek levés), és minimális ruházat csereberélés. Sok helyszín megnézés, pl. repülőgép hordozó, belvárosi háztető, kertvárosi udvar, fehér ház kertje, és ezekkel elégedettnek levés. Az igen sok játéktípuson és módosítható szabályon elismerően bólintás, de mivel részemről hozzá nem értés, így csak a hagyományosban indulás. Kezelés át nem tanulmányozása miatt össze visszа gomb nyomkodás, bénázás, dühöngés, káromkodás és vesztés. Tutorialba visszatérve gombfunkció betanulás, nagyobb önbizalomnak levés és pályára visszatérés, majd nyerés és sikerélmény érzés. A csajok pontszerzéskor ugrálás, örömködés, közben a ciciknek is fel-le mozgás, jóleső látványon merengés, és „adide a didit a didit adide" hangosan éneklés (itt Fekete Pákó slágerére utalás). Közben szomszéd észrevétlenül hazajövés, nyitott ablakon át meghallás, én magamat elszégyellés és a továbbiakban kussolás. Játékosok túlzott idegeskedése esetén harcra kihívás, Tekkenezés, ellenfél ütés és rúgás! Grafikát és játékot elég jónak értékelés!





MÁS VERZIÓ: X

6.5 pont

RED NINJA

Akasztott kiscsajból ninjává válás, apja miatt bosszúállás és öldöklés. Nyilvánvaló, hogy Tenchu-t alapötletnek ellopás, de az egészet elbénázás. Főhős Kurenai-val Piroska jelmezben lopakodás, ami a lány játékosoknak emancipálódás vagy feminizálódás. Nekem kínszenvedés. A nézelődés és fordulás irányítását kontrollerre számomra fordítva rátevés, ez miatt kezdetben joy tekergetés és semmit sem látás, később megszokás, de a hülye kamerától ugyanúgy semmit sem látás és káromkodás. Kezdő pályán észrevétlenül ölni próbálás, őr mögé lopakodás, rossz gomb nyomás és ez miatt őr által észrevevés. Kiabálás, amit a többi őr meg nem hallás (gondolom süketnek levés), és kergetőzés, elbújás, de később inkább harcolás. Halott őrt hátamon cipelés, elrejtés, MGS érzésnek levés. Többi őr tovább sétálás, semmi reakció, hogy társuknak eltűnés, ezen mosolygás. Tovább haladván rájövés, hogy itt a kamera a legnagyobb ellenfél. Pörgetés, forgatás, tárgyakban elakadás, ez miatt őrség engem gyakran észrevevés és kergetés. Harcnál egy gomb nyomkodás, meg védekezés, majd vidulás, mert lehetséges az ellenfelekkel a derékban kettévágás vagy lefejezés. Megfelezett őrt eldugni lehetőség nem levés, de fejnélküli hullák cipelés kellemes látványosság. Egyetlen pozitívum a vérfröcsögés, minden másban igen közepesnek levés, játékosnak a megvétel nem javasolás.





MÁS VERZIÓ: X

4 pont

PSYCHONAUTS

Baromi jó kezdés! Amorf gyerekeknek kiképző táborban levés, krumpli forma táborvezető és két ügynök magyarázását figyelemmel kisérés, közben a főhős rejtőzködés, fáról leesés, majd pszicho ügynökké válás útján elindulás, elmékben való mászkálás és agyevő szörny felkutatás. Koncepció és grafika igen érdekesnek és egyedinek ígérkezés, nagy kedvel játszás, igen sokáig eljutás és a játékkal megelégedés. A táborban szabadon mászkálás, mindenkivel beszélgetés, szokásos módon mindenféle tárgy gyűjtögetés, később pszichoenergiákban fejlődés. Élő játék, élő szereplőkkel, nem tucathülyeség, bár az igen egyedi stílussal meg nem barátkozás miatt sokan baromságnak titulálás. A kölykök közül Dogen kedvencemmé válás, de természetesen rosszfiúkkal is gyakran összetalálkozás. Mások (vagy saját magunk) agyába bejutás az ügyességi pályáknak megfelelés, ugrás, harcolás, cucc összeszedés, feladatmegoldás, sok titokra fényderítés. Mindenki egyedi gondolatokkal rendelkezés! Például a kiképzőben katonai elgondolásoknak kavarodás, tankok, repülők között ugrálás, póznákon mászás, rudakon pörögve ugrálás (később ez tűzgolyókkal nehezítés), kötélen egyensúlyozás, sínen csúszás és ezt kissé Ratchet lopásnak érzés. Minden agyban szellemszerű figurák gyűjtögetés, ezzel pszi képesség növelés! Egyetlen hátrány a frame droppolás (akadozás) és a memóriakártyából 1.5 mega pazarlás. Kipróbálásra ajánlás!

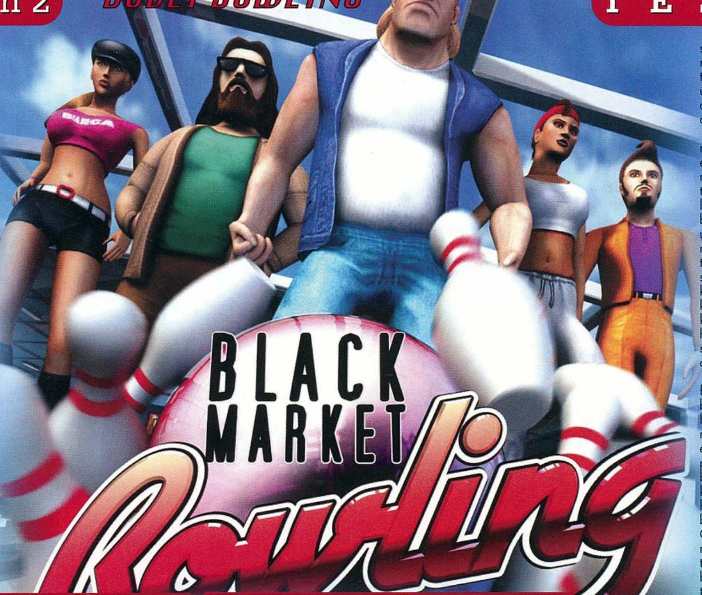
Dzson





MÁS VERZIÓ: X

8 pont



Gondolnátok, hogy a teke a világ egyik legrégebbi sportja? Az i.e. 3200-ból származó leletek legalábbis ezt bizonyítják. És ki hinné, hogy a világbajnoki összesített éremtáblázaton kis hazánk áll az élen? Ma a bowling a világ legnépszerűbb szabadidősportja mintegy száz millió játékossal, a két játék azonban nem azonos.

A teke az ugyanaz, mint a kugli, viszont a bowling csak jóval később alakult ki belőle. A bowlingban tíz bábu van, nem kilenc, rövidebb és keskenyebb a pálya, kisebbek a bábuk, ellenben nagyobb és súlyosabb golyó, azaz könnyebb egy gurításból tarolni. Ezt STRIKE-nak nevezzük (jele: X) s ekkor a következő két gurítás eredményét adjuk hozzá a ledöntött tíz bábuhoz. Ha két gurításból döntjük le az összes bábut az a SPARE (jele: /) és csak a következő eredmény adódik hozzá a tíz ponthoz. Ha két dobásból nem sikerül levinni a tíz fát, akkor a ledöntött bábuk száma adja a mező értékét. SPLIT-nek az olyan állást nevezzük, melyet szinte lehetetlen levinni. Ha az utolsó gurítás SPARE, akkor egy, ha pedig STRIKE, akkor két bonusz dobást nyerünk, így a lehetséges maximális eredmény 300 pont.

szavakat. Én most szerencsére találtam egyet: tetem. Ebből a játékból úgy hiányzik az esszencia, ahogyan tetemből az élet.

A készítők azonban nem akarták a dolgot ennyiben hagyni. A humor fegyveréhez nyúltak, és még párszor beledurrantottak a tetembe. Ez nagyjából ugyanannyit használt, mintha csókokkal hintették volna szegényt. A szereplők taglejtésein, kommentjein, a mami karakter vánszorgó lökétein az ember ha(haha) vékonykán el is mosolyodik, azt legföljebb csak egyszer teszi.

Apropó karakterek. Újfent balul sikerült a toborzás: a hat jelentéktelen alaptag mellé ugyanennyi kisszerű figurát érdemelhetünk ki. A programozók úgy próbáltak csavarni egyet a kódon, hogy megnyerhetőként beírták a játékba a Nagy Lebowskit. Csakhogy ez a fickó nem a Töki! Ez a Töki teteme! Az ötlettelenségben tobzódva bevethették volna például Homér Simpsont is. Vagy Tomot és Jerry-t. Tudtommal ők is elég jók bowlingban…

A zenék engedelmesen illeszkednek a fekvésbe: professzionálisan csengenek rá az unalom témára, kivéve a címképernyőn harsányan tolakodó hangtorlasz-képződményt (a „dallam" szó egyáltalán nem passzolt rá). Sokadik ismétlődésénél ökölbe rándult a testem, de legalább végre éreztem valamit.

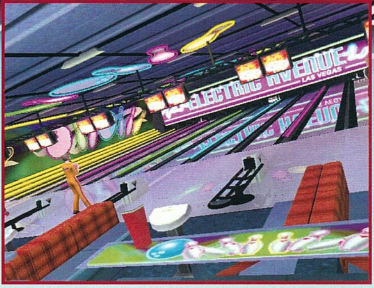
Szerencsére vannak a programban hibák, melyek üdítően hatnak az egyhangúság mellett: a pálya borításának textúrája ritkán eldarabosodik, néha nem lehet mentett állást betölteni, nálam egyszer le is fagyott a rendszer. Ha már itt tartok, megkérdem: miért mindig csak a gurító játékos látszik a képen? Hol vannak a többiek, miért mennek ki minden lökés után a teremből? Csak nem maguk is unják az egészet? Érdekes jelenség az is, hogy a mellettünk lévő pályákon magányosan bajlódó „háttérjátékosok" nem túl fejlődőképesek: minden egyes próbálkozásra hajszálra megismétlik korábbi eredményüket. Bravó gyerekek!

Az igazán meglepő az, hogy valójában ezen hibák voltak a tesztelés legeseménytelibb pillanatai, tehát pozitívumként éltem meg őket. Azt hiszitek, viccelek. Pedig nem.

Rövidre zárva a bowling ügyosztályt, minden maradt a régiben. Ha PS2-es kugli, akkor Tek(k)e(n) Tag Tournament :).

samatőr
samu@punkass.com

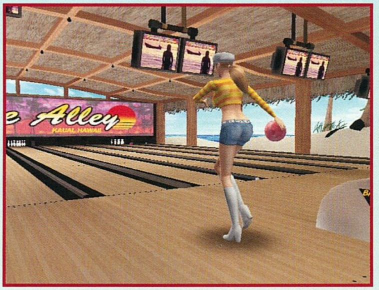




BEGOLYÓZNI?

A töltés után egy rendkívül puritán menübe érkezünk. A választási lehetőségek komplex rendszerében itt nem fogunk eltévedni. Önmagában ez nem baj, de sajnos nem tudom nem figyelembe venni azt az akár lényegesnek is nevezhető mozzanatot, hogy mindez egyben szimbolizálja az erősen kimunkálatlan és alaposan redukált játéktartalmat is. Joggal szalad ráncba a szemöldökünk, de nyugalom! Arcon állandósult mély redők ugyanis senkin nem fognak képződni, mivel annyi eseménytelenség sűrűsödik a stuffban, hogy annak relaxáló hatása kísérletileg is igazolható.

Az Open Bowling menüpont három választási lehetőséget kínál. Single módban egyedül lövöldözhetünk kifejtett cél nélkül. Multi módban akár négy – gép vagy ember által irányított – játékos „aki nyer az nyer" alapon hazudozik a pályán, míg a Team ugyanezt a konstellációt nyújtja párok alakításának a lehetőségével. Sima meccsek, semmi több.



Ez volna tehát a gyakorlás terepe. A gép sajátos pedagógiai módszert alkalmaz: nem tanít, nem magyaráz, még tippet sem ad, viszont meghagyja számunkra a tapasztalás örömét. Úgy is mondhatnám, hogy a következőkre mind magunknak kell rájönni. 1. IRÁNYÍTÁS. Ez a gombkiosztás menüből olvasható le. 2. HATÁKONYSÁG. Általában úgy érhetünk el jobb eredményt, ha enyhén szélről enyhén kifelé célozva enyhén visszafelé csavarva küldjük útjára a bogyót, de sajnos itt elég jól működik az is, ha eszetlen lövöldözünk toronyiránt. 3. PONTOZÁS. Mákunkra ezt már korábban leírtam.

Az előző elgondolásoknál egy enyhén zsíros hajszálnyival csavarosabb a Competition módozat, ahová szintén három menüpont tartozik és győzelem esetén már nemcsak önértékelésünk nőhet, hanem extrákkal is gyarapodunk. A Challange két egymást követő ki-ki párharccal izzaszt, ahol a térdre kényszerített ellenfelet a későbbiekben szabadon választhatjuk. A Matchplay-ben egy tornát kell megnyerni négy forduló abszolválásával. Díjunk az aktuális pálya éjszakai változata, ami azért olyan különleges és rendkívüli, mert túl azon, hogy most sötétebb az árnyalat, a bábuk még színesek is. Ejha! Végül a Shotoutban három fordulóban kell két-két ellenfelet elgyalázni ahhoz, hogy az elkövetkezendőkben egy új, tulajdonságjavító golyóval irthassunk.

KIGOLYÓZNI!

Az események lassú folydogálása során lélegzetünk nem akad el, a játék viszont kifullad. Jellegtelen pályák, felszínes szereplők és mindvégig eseménytelenség jellemez.

Illik tudni, hogy egy gém lényege a hangulatban rejlik. Jó esetben úgy nevezzük atmoszféra, de van, hogy hiába keressük a

MARTIN BELESZÓL!

Újabb mestermunka a Midas méltán patinás hírű boszorkánykonyhájából! A cégtől megszokott briliáns témaválasztást (papírhajószimulátor, fűnyíróverseny, mókusfarok fésülő RPG, hot-dog gyártó FPS) ezúttal is lélegzetelállító külcsín (ZX 81 grafika) és felülmúlhatatlan belbecs (7 zenés kvarcóra-szintű algoritmus) színesíti. Ezért a játékért senki nem legyen rest kiadni 12-15 ezer forintot!

BLACK MARKET BOWLING

MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (65+76KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a monoton játékmenet jól illeszkedik a meditációs programomba
× nem tudom hogy kell feljönni alfából

3 pont

SAMURAI WESTERN™



A KELET ÉS A NYUGAT ÖSSZECSAPÁSA

A szamuráj igen kelendő exportcikke japánnak. Lehet belőle filmet csinálni, könyvet írni, és a legújabb korban játékokat kreálni nekünk, hogy fájjon tőle a hüvelykujjunk – amiről egy 13 éves kis szerencsétlen még tanulmányt is tud írni valahol Afrikában, megjegyezvén, hogy a Playstationözés neki hülyeség, inkább híres AIDS kutató-orvos szülei nyomdokaiba szeretne haladni (ez sajnos igaz történet, a napokban olvastam róla, de a kis okoskának feltűnhetett volna, hogy amelyik testrészt gyakran használjuk, az reagál a behatásokra, ám úgy állították be, hogy mekkora koponya a kiscsaj).







A játék egyébként az egész jó Way of the Samurai folytatása, és sajnálatos módon magán viseli a ma divatos játékevolúció nyomait – ami egyben jellemző a világunkra is –, magyarán sokkal kevesebb gondolkodási lehetőséget és sokkal több akciót kapunk benne. Ez nem tudom, hogy elvárás a játékosok részéről, vagy pedig egy rész után elfogy a fejlesztők fantáziája, és képtelenek jó történetet meg adventure elemeket kitalálni a többi részekhez, mindenesetre *elkeserítő*.

A történet szerint egy bizonyos Gojiro Kiryuu kerekedik fel valamikor a századelőn a nagy vízen túlról, hogy eltűnt testvérét, Raddo-t megkeresse, ki a kardot félretéve munkába állt egy Goldberg nevű embernél. Kiryuu barátunk igen figyelemreméltó reflexekkel rendelkezik, hiszen képes kipördülni a golyók útjából, sőt, kardjával azokat ketté is tudja szelni, vagy visszaütni a feladóhoz! De ez így van jól, hiszen egy teljesen átlagos szamuráj nem sokáig maradna életben a revolverek, winchesterek és gatling gépágyúkkal közlekedő vadnyugati rossznépek között. A rövid bevezető szöveg után össze is akadunk három fickóval, és alkalmunk adódik gyakorolni a Négyzettel való támadást, az R1 vagy Kör nyomkodásából álló védekezést – amivel mozgás közben pörgő és forgó mozdulatokkal kerüljük ki a lövéseket, valamint ugrálhatunk is, ha jónak látjuk. Támadásaink eredményeképpen kapunk tapasztalati pontokat, ami annál több, minél jobb volt a támadás (vagyis egy ugrás közbeni ölést jobban jutalmaznak), ezen pontok folyományképpen pedig értelemszerűen harcosunk képességeit tudjuk növelni a pálya végi értékeléseken.

A tulajdonság csíkok hossza és a csekély XP, amivel növelgetni tudtam az erőt meg ilyesmit arra engedett következtetni, hogy az ügyes gyártó cég imigyen akarja a játékidőt kihúzni, ami mondjuk jó jel egy RPG vagy fantasy esetében, de egy ilyen csapkodós-pörgős, ugrándozós, néha monotonitásba fulladó játékban már kevésbé. Mondjuk a speciális támadások szerencsére hatásosabbak, például az ugrós ütéssel le is döntjük a tehenészfiúkat a lábukról, és nagyobb sérülés is éri őket kardunk által. A rosszak szókincse sajnos elég gyatra, mivel szinte állandóan a „Who are you?" kérdést teszik fel exituskor, ami tovább növelte az unalmassági kijelzőmet, ami ha elér egy bizonyos szintet, akkor általában automatikusan dobom ki a játékot a kukába, feltéve, ha azzal nem kell elszámolnom a Martin felé.

Egyelőre még nem volt veszélyben a stuff azért, mert érdeklődést színlelve kardozgattam le a semmiből újra termelődő ellenségeket, kerülgettem a lövéseket, széthasogattam a házak verandáinak tartógerendáit (ha valami porzik ütés hatására, az széthullik egy idő után), hogy a tetőről puffogtató figurák leessenek, majd a megfelelő számú ellenség leölése után meg is volt a pálya. Majd a másik, majd még egy, utána az azt követő, és ez így ment hosszú időn át. Semmi csavar, semmi választható mellékszál, az ember csak terelgeti a harcosát, leveri a megadott számú ellenfelet vagy a bosst, elosztogatja az XP-it, és megy tovább csapdosni. Sőt, az unalom mérőm újfent nagyot ugrott, amikor pár pályát újra meg kellett csinálni, persze semmi sem változott, csak a történet szerint most más miatt kellett szétvágni az ellenem törőket!

De miért kell ezt csinálni? Nem volt elég pénz a fejlesztésre, vagy unalmukban dobtak össze valamit, hogy majd úgyis megveszi a jó nép, mert benne van a nevében, hogy szamuráj? Sőt, a program mintha kifejezetten az amerikai piacra készült volna, hiszen mi másért kéne egy japán harcosnak elhagynia a felkelő nap országát? Jó, tudom, hogy Amerikába tényleg a világ minden részéről özönlöttek az emberek, meg volt pár film is, amiben szamuráj (vagy ugyebár kung-fu mester) került a vadnyugatra, de szerintem ez a japán játékosokat felettébb nem érdekli. Esetleg a japán cuccokat akarják nyomatni, és egy adag szusit (tradicionális nyers hal kaja) egy adag sült krumplival és kólával szolgálnak fel? Na mindegy, játékos szempontból tőlem lehet akármi a háttérben, ez így nagyon gagyi.





A harcolgatásnak azért akadnak érdekes elemei is, például a belső nézet kis célkereszttel, amiben FPS módjára lehet haladni és kardozgatni, persze low level szinten, ami alatt azt értem, hogy a kardunk a levegőben ugrál, mert kezet nem gyártottak hozzá. Némely fegyverünket dobálni is tudjuk, ennek használatához is jól jön eme nézet. A másik hasznos dolog az, hogy ha a Négyzetet lenyomva tartjuk (vagy az X-szel együtt nyomjuk le), a felengedésekor egy erős speciális támadást tudunk lezavarni, amivel egyszerre néha több ember is kiüthető egyszerre, bár ez attól függ, hogy éppen melyik kard van nálunk. Az is kardfüggő, hogy az L1-el elérhető mega giga atomhalál támadásunk micsoda, ezzel viszont takarékoskodni kell, mivel csak akkor hozható elő, ha a gyilkolászásunk feltöltötte a bal alsó sarokban látható „mesteri mérőt". (Ez igen hülye fordítás a Mastery Gauge-nek, és pont a napokban kérdezte valaki az 576 fórumon, miért nincsenek magyarosított játékok. A piaci megfontolások gátló hatása mellett szerintem bután mutatna, és ki tudja, mit fordítanának félre.) Ezek a speckók elég jók, például igen nagy sebességgel rohangászhatunk ide oda (vagy a többiek ideje lassul le), kardunk csapásaival pedig simán kettészeljük a vadnyugat fiait. (Bossok ellen is jól használhatóak eme figurázások.) A harc lényege mindig az legyen, hogy ne csak futkározzunk fel és alá, miközben elsőnek azokat csapjuk szét, akit a radarunk vörössel mutat (mint a legveszélyesebbeket ránk nézve, akik már célba is vették a japánt), hanem aktívan használjuk a védekezős pörgést is. A golyók és dobókések visszaütögetését nem ajánlom, mert jó időzítés kell hozzá, és a ritka sikerélmény nem tudja maradéktalanul feledtetni az addig felhalmozott agyvérzéses idegeskedést, amit akkor kaptam, mikor párszor eme gyakorlatozás közben ért utol a megváltó halál. Az utolsó, amit meg kívánok említeni, az a Háromszöggel történő tárgy, vagy „félig hulla" stádiumban lévő ember felkapása a földről. Ha mondjuk egy dobozt vettünk fel, akkor az barikádnak jó, míg szét nem lövöldözik, de eldobni is lehet a bal joy + Háromszöggel, jó kis sebzést produkálva vele, ám egy testtel már más a helyzet. Ugyan ez is felfogja a golyókat, mivel szerencsére egymást is lövik a mesterséges hülyeséggel felvértezett poligon-cowboyok, de miközben magunk előtt tartjuk, ő is lövöldöz össze vissza, esetleg dobókést hajigál, és ordibál, hogy ne öljük meg, ami egy kis színt visz a játékba.

A lövöldözésről nekem egyébiránt a régi cowboyos meg szovjet háborús és partizános filmek jutottak az eszembe, mert a köztudottan hatlövetű Coltokból megállás nélkül szórják felénk a golyókat. A Winchesterrel szerelt emberkék már nem lőnek olyan szorgalmasan, igaz, a puska szórása miatt így is veszélyesek, a forgó csövű géppuskával operáló mexikóiak pedig szerintem csak azért hagyják abba a golyószórást, mert felmelegedett a fegyver összes csöve. Ilyen légvédelmi méretű ágyú volt az egyik főellenség hátán is, aki színes bőrű révén nyilvánvalóvá tette, hogy nem a rabszolgatartó délen vagyunk helyileg. A harc vizuális kialakítása nem olyan borzasztó, a lövöldözők felől fura képtorzító effekt látszik, a golyók pedig kondenzcsíkot húzva száguldanak a levegőben.

A hullákból nyerhető extrákról még nem is beszéltem. Ez legtöbbször arany- vagy ezüstpénz, amiből ha tíz megvan, szintet lép a fegyverünk vagy a viselt kiegészítőnk (lásd később). Életerőt adó cupákos húst is gyakran cipelnek magukkal ezek a legények, mivel szerencsére ilyen is kiugrik belőlük néha, hogy a mi csökkenő egészségünket helyrehozza, bár az étek minőségéről ne beszéljünk („kóbor macskákat befogadok, ugyanitt házikolbász eladó"). Fontosabb gyűjtögetni valók még a csak hard szinten megtalálható körözési képek (Wanted Posters), amikkel WotS első részének karaktereit is meg tudjuk nyerni, és általában dupla ugrással kell elérni őket, amihez olyan egykezes kard kell, amivel ezt meg tudjuk tenni. Kapunk még majd egy csomó felszerelést (kalapokat, lasszót, gitárt, bokszkesztyűt és még ki tudja mit, amik a fegyverek mellett szintén befolyásolják az értékeinket), ha felkerülünk a high-score listára vagy elérünk bizonyos fejlődési szinteket. Például egy kardtól lehetünk erősebbek, de kevésbé védekező képesek, egy kalap pedig az egészségünkre van jó hatással. Persze itt még nincs vége, hiszen plusz embereket behozhatunk még az összes szint Insane vagy Survival módos teljesítésével (a Practice mód gyakorolni van, azzal nem is jutunk tovább), maximumra gyúrhatjuk szamurájunkat minden tekintetben, szóval akinek nincs jobb játék a keze ügyében, mert a szülei megint eldugták előle a GTA-t, az meglesz vele egy darabig.

A grafikára és a hangokra kár betűt pazarolni. Közepes kinézet, az átvezető filmekben remegős karakterek, ami a 3D scannelés utómunkáinak elhagyását jelenti, és akik úgy beszélnek, hogy az álluk idegbajosan rángatózik. Némi pop-up a távolban, semmiből előtűnő ellenségek, szóval egyedül a főhős és a bossok kidolgozása az, amivel úgy ahogy elégedett vagyok. A kezelés szerencsére jó, csak a kamerával vannak kisebb nagyobb gondok, de hát ez utóbbi örök Achilles sarka a videojátékoknak. Én 5.5 pontot adnék rá, de máshol a 7-et sem sajnálták tőle valamiért, így maradok a 6-os átlagnál.

CowDzson

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy tipikusan olyan játék, amire vagy rákattansz valami misztikus oknál fogva (mondjuk mert szereted a szamurájos-kaszabolós, felszerelés gyűjtögetős, karakter-fejlesztős akció stuffokat, és éppen semennyire nem zavar, ha egy game küllemében középszerű), vagy hiába is magyarázza bárki, egy percet sem leszel képes eltölteni vele. Hat pont ide vagy oda, szerintem van benne valami. Én azért kipróbálnám a helyetekben, hátha...

SAMURAI WESTERN

ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szamurájos stuff, sok kardozással
× ötlettelen, akció központú, nem méltó folytatás

6 pont

A SÖTÉTSÉG VÉGE

Már-már rémálomhoz volt hasonló az **Arc the Lad: End of Darkness** tesztelése alatt eltöltött röpke egy hét. A játék legelső betöltésétől kezdve egészen a végéig, egyfajta pánikszerű menekülési vágy fogott el, mely alatt folyamatosan azt vártam, hogy végre megcsíp valaki és felébredek, majd megkönnyebbülve konstatálom, hogy mindaz, ami az Arc ötödik részében fogadott, az nem a valóság, csak az agyam idétlen játéka volt. Sajnos azonban nem következett be az ébredés, így marad a kiábrándultság és az értetlenség ezzel az új Arc játékkal kapcsolatban. Kezdjük talán az elején…

Lassan négy éve, hogy az Arc the Lad sorozattal megismerkedtem. A PS1-re megjelent három rész (de különösen a második) briliáns volt, talán az egyik legjobb sorozat a kis szürkére. A trilógia egy összefüggő történetet alkotott, mely tartalmasságával fantasztikusan lenyűgözött. Így nem csoda, hogy kitörő örömmel fogadtam két évvel ezelőtt, immár PS2-re a negyedik részt. Az Arc the Lad: Twilight of the Spirits minden várakozásomat felülmúlta. Nemcsak, hogy a PlayStation 2 legjobb RPG-je született meg a piacra dobásával, de a bravúros sorozat egyik legtökéletesebb darabja is volt. Soha nem tagadtam, hogy nekem az Arc II volt a kedvencem, de a negyedik rész talán még azt is túlhaladta. Összetevői (grafika, zene, sztori, harci rendszer) egyszerűen varázslatos hangulatú anyagot teremtettek az Arc IV-ből, mely miatt képtelenség volt letenni. Mindezek mellett a történetvezetés és az azt vezénylő dramaturgia felejthetetlenné tették a játékot.

Ennek fényében talán nem meglepő, hogy nagyon magas elvárásokkal kezdtem neki az Arc ötödik epizódjának, hisz a sorozat eddigi töretlenül felívelő karrierje csak jóval kecsegtetett. És erre mi fogadott? Majdnem minden, ami jellegzetessé és kiválóvá tette ezt a sorozatot eltávolításra került, és ami maradt, az csak egy csonka váz, mely miatt még az is nehezemre esik, hogy Arc the Lad néven emlegessem az anyagot! Nem rejtem véka alá, hatalmasat csalódtam, mivel egy újabb kedvenc sorozatom tévedt vakvágányra. És ha egy játéksorozat egyszer letér a helyes útról, az onnantól kezdve már nagyon nehezen talál oda vissza.

De nézzük mik is voltak azok az elemek, melyek rossz irányba vitték az anyagot.

AZ ELSŐ SOKK

Mikor majd fél évvel ezelőtt olvastam az új Arc játékról, kevés figyelmet szenteltem a hírek azon részének, mely az internetes online mód beépítéséről szóltak. Még akkor sem tudatosult bennem a dolog, amikor nekikezdtem a tesztelésnek, ám amikor elindult az első harc, komolyan mondom azt hittem, elsírom magam. Hirtelen ugyanis megvilágosodtam és rádöbbentem, hogy az Online mód erőltetett és szükségtelen belepasszírozása a játékba mivel járt együtt. Emiatt ugyanis az Arc első része óta jelenlévő, és a negyedik részben tökéletesre fejlesztett, körönként zajló és a stratégiai RPG-ket is megszégyenítő harci rendszert egy az egyben eltávolították a játékból, és a helyére egy valós idejű (real-time) struktúrát telepítettek. Érzékeltetésképpen mondom, hogy a korábbi harci rendszer olyannyira jellegzetessége, hogy úgy mondjam védjegye volt a sorozatnak, hogy annak kirippelése egyet jelent az Arc the Lad sorozat kiherélésével. Elhiszem, hogy manapság az MMORPG-k nagyon népszerűek, és ezt a hullámot igyekszik mindenki meglovagolni, de mégsem kéne minden áron erőltetni és beletenni minden olyan játékba, melybe az egyáltalán nem való. Vagy teljesen online kell lennie egy RPG-nek, mint a FFXI-nek, vagy el kell felejteni az internetet és teljesen az egyjátékos módra kell koncentrálni. Az Arc V-tel az a probléma, hogy egyszerre próbál mind a két feltételnek megfelelni, ami **képtelenség**, mivel a két fajta játékstílus egészen más típusú élményt nyújt egy japán RPG esetében. Összemosni a kettőt nem lehet, mert abból csak valami groteszk, 50%-os játék születhet, mint esetünkben. Legalább lenne összetett vagy élvezetes, de sajnos nem az. Értem én, hogy az online mód matt nehezen lehetett volna megtartani az eredeti rendszert, de mégis az egész nem ért annyit, hogy emiatt tönkretegyék a játékot.

SZTORI

Az online mód nemcsak a harci rendszert torzította el, hanem szinte minden mást is, ami eddig király volt. Ott van példának a történet, ami gyakorlatilag olyan gyenge, hogy szinte nincs is.

Pedig ígéretesen indul a sztori, mivel az anyag öt évvel az Arc the Lad IV után játszódik. A főhős ezúttal egy Edda nevű srác, aki egy szigeten éli mindennapjait, ahova még gyerekként egy hajótörés következtében került. A srác különleges képesség birtokosa, mert a világon egyetlenként képes legyőzni a malademon (Darmyst) névre keresztelt szörnyeket. Ezek elpusztíthatatlan dögök, akiket még öt évvel ezelőtt tűntek fel, mikor a Hősök győzelmet arattak… Edda vágya, hogy Hunter, azaz vadász legyen és így beutazva a világot elpusztítsa a malademonokat.

Na kb. ennyi az alapfelállás, és ha azt gondolod, hogy ez később bővülni, vagy javulni fog akkor ki kell, hogy ábrándítsalak, *nem fog*. Vagy csak minimálisan. A történet a béka zöldszínű feneke alatt tanyázik, mivel szinte semmi érdekes nem történik. A korábbi részekkel az összehasonlítás már-már tisztességtelen, még csak egy lapon sem merem őket említeni. Már a főhős se valami szimpatikus, kissé mulya alak, de ez még megbocsátható lenne, ha sztori további része jobb lenne, de sajnos nem az. Hol van az Arc IV csodásan szívszorító izgalma, káprázatos jelenetei és megkapó fordulatai? A színvonalban történt esés egyszerűen fájdalmas. Az egész olyan benyomást kelt, hogy nagyon erőltetetten varrtak egy új részt a korábbihoz. Persze a történet hiányosságai a játékmenetben esett változásokra vezethetők vissza.













JÁTÉKMENET

Már talán az is sokat sejtet, ha egy Arc játéknál egy külön bekezdésben kell ezzel foglalkoznom. Aki rosszat sejt ennek kapcsán, annak jók az intuíciói.

Ha ismerted az Arc II-őt és III-mat akkor bizonyára emlékszel a Hunterekre. Ők olyan fejvadászok voltak, akik pénzért és presztízsért cserébe küldetéseket oldottak meg általában a gyengék védelmére. Az Arc II-ben a főhős, Elc volt Hunter, ennek ellenére ott ezek a küldetések még csak mellékfeladatok voltak, persze még így is órákat lehetett velük szórakozni. Az Arc III-ban aztán a főhős Alec töltötte be a Hunter szerepét, és ott már az egész játékmenet jobban épített ezekre a küldetésekre. Ezáltal mellékszálból fontos fővonallá váltak a küldetések, hisz a sztoriban is ezek megoldásával lehetett tovább lépni. Aztán az Arc IV-ből kikerültek ezek a dolgok, de őszintén már nem is hiányoztak, annyira rendben volt a játék többi része. Most azonban visszahozták ismét a Hunter küldetéseket, amivel igazából semmi baj nem lenne, csakhogy az egész játékmenetet erre építették, még az Arc III-nál is jobban. Miután Hunterré válsz, a fogadókban vehetsz fel küldetéseket, mindig csak egyet. Ezután megjelenik a küldetés helye a térképen, ahová a belépsz indul is a misszió. Miután megoldottad, vissza a fogadóba, ahol felveheted a jutalmat. Mielőtt félre értenéd itt nem úgy megy, mint a nagyszerű Arc III-ban, hogy ezzel előrébb megy a történet, túrút, a legtöbb esetben semmi nem változik – kapsz ugyan egy kis szöveges tájékoztatást, hogy mi történik egy adott küldetés körül, de hát ez inkább még jobban mutatja a hiányosságokat, mintsem elleplezi azokat. Nagyritkán egy-egy jelentősebb misszió esetében tudod a történetet előrébb vinni, de mindez siralmas a korábbi részek után. A harc természetesen folyamatosan megy, melynek idegenségét már érzékeltettem. A játék mindezek miatt leginkább a Diablora vagy a Balldur's Gate-re emlékeztet. A fent említet két stuffot imádom, de egy Arc játékból mégsem kellett volna ilyen irányba elvinni a dolgokat.

És mindez miért van? Egyszerű, azért mert a készítők valószínűleg úgy gondolták, hogy az Online mód miatt megoldhatatlan, de minimum összeegyezhetetlen, hogy a történet és a játékmenet a klasszikus mederben haladjon, illetve, hogy a harci rendszer megmaradjon a régi körönkénti stratégiai szisztémában. Miért kell mindig a tömeg igények oltárán feláldozni a jó dolgokat?

MARTIN BELESZÓL!

Hallottátok, Veres Miki bemondta a frankót: az Arc the Lad sorozatot *kiherélték*. Egyébiránt egyszerűbb lett volna az Arc the Lad Online címet adni neki, és akkor nem is vártunk volna tőle túl sokat... vagy legalábbis mást vártunk volna, nem a megszokott színvonalat.

FEJLESZTÉSEK

Erről csak röviden, mert tényleg végtelenül egyszerű. A kulcsszó a kártya. Mindent kártyákban (varázslatok, tárgyak, speckó képességek) kapsz meg, és ezeket rakhatod használatba, így új képességekre tehetsz szert, vagy csak egyszerűen erősödhetsz. Persze kártyáidat erősítgeted is mindenféle boltokban. Talán mondanom sem kell, hogy ez mennyire leegyszerűsített rendszer a korábbi részekhez képest. Az egyetlen elsőre pozitívnak tűnő dolog, hogy harcokban használhatod az Arc I-II-III régi hőseit is! „De hát, ez hogy lehet mikor több száz éve halottak?" – vetődhet fel a kérdés. Nos, a kártyáink segítségével meg lehet őket „eleveníteni", ezzel ugyan élni nem fognak, de mikor belépünk egy olyan helyre, ahol harcolni kell, akkor ki lehet őket választani – csak egyet, mert egyedül kell lenyomni a csatákat. Nem mondom, hogy nem rossz dolog a régi szereplőkkel lenni, de ez mégis olyan faramuci dolog, hisz mint mondtam ők már rég nem léteznek. Ez is erőltetett ötlet. Inkább új, de saját jellemű szereplőket kellett volna alkotni, mert új karakterek tekintetében – ahogy arra már utaltam – a felhozatal nagyon szerény, hogy szépen fejezzem ki magam.

KONKLÚZIÓ

Nem is tudjátok mennyire rossz a szám íze, mert ez az új Arc játék tényleg nagyon ócska lett. Szinte semmi olyan dolog nincs benne, ami miatt az Arc sorozat rajongói, vagy akár csak az előző rész kedvelői úgy érezhetik érdemes neki állni. Az online mód biztos jó móka, de önmagában kevés ahhoz, hogy lenyelesse velünk azt a keserű pirulát, amit a tengernyi negatív változás hozott. Még igazán az sem jelent élvezetet, hogy legalább kiderül mi történt a negyedik rész hőseivel, miután a kalandjuk végére értek – ezzel kapcsolatban még nem említettem, de az előző rész mentett állását is be lehet tölteni, ha végigvitted azt, így a régiek erősebbek lesznek, ha felveszed őket. Egy darabig még lelkesen kutatjuk, hogy mi lett velük, de aztán, ahogy érzékeljük mennyire nem olyan a program, mint vártuk, mennyire monoton és unalmas a játékmenet, úgy a motivációnk nullára fog redukálódni.

Két dolog van csupán, ami még mindig nagyon király maradt. A grafika még mindig nagyon szép. Igaz elrontani sem lehetett, hisz a helyszínek nagy része az előző részből ismerős lesz. A másik dolog a zene. Csodaszép számokat hallhatunk felcsendülni, elismerésre méltó a játék zenei aláfestése. Lesznek új számok is, de számtalan régi „arcos" dallamot is felfedezhetünk a korábbi négy részből. Sajnos azonban erre sem tudok Kiválót adni, mert viszont a szinkron kimaradt a játékból, ami egy újabb visszalépés az elődhöz képest.

Igazából csak remélni tudom, hogy a sorozat rajongói emiatt a borzalom miatt meglehetősen nagy pofonban fogják részesíteni a készítőket, akikbe nem is értem, hogy mi ütött. Hogy veszíthették el ennyire a realitás érzéküket, mikor eddig négy részen keresztül kiváló munkát végeztek – vagy nem ugyanazok az emberek készítették ezt, mint az előzőeket? Talán egy jó erős nyakleves visszatéríti őket arra az útra melyet az első négy Arc résszel követtek, és rájönnek, hogy az volt a helyes irány, ezt a részt pedig nagyon gyorsan elfelejtik.

Veres Miki

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

NAMCO / SONY

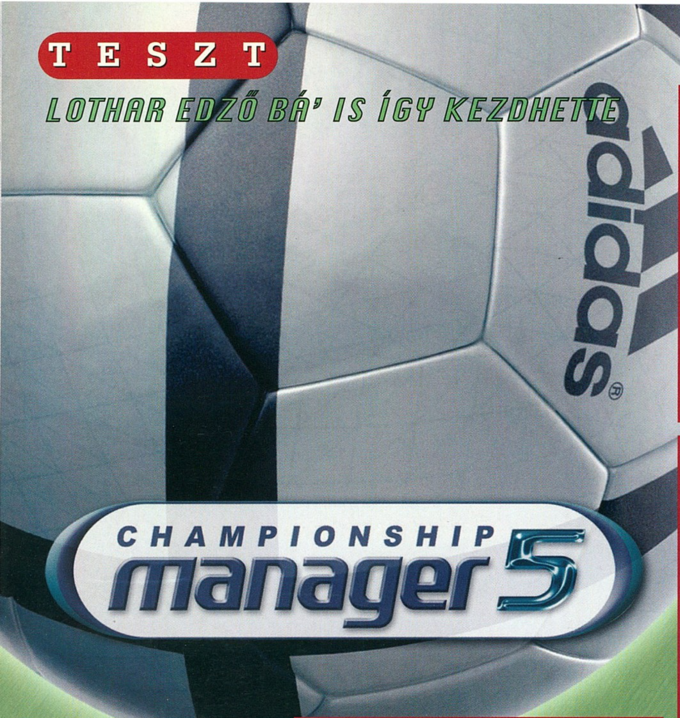
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	siralmas

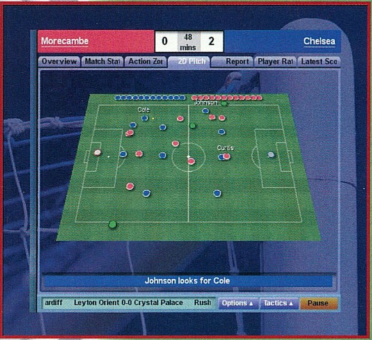
1 Játékos (8 online), headset
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ a zene
× minden, ami eddig az arc-ban jó volt negatív irányba változott

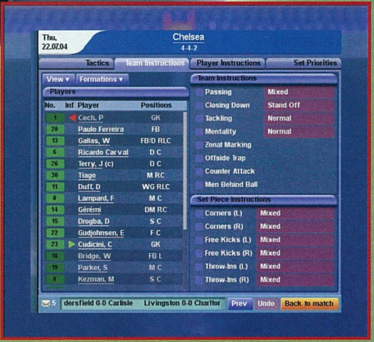
5 pont



LOTHAR EDZŐ BÁ' IS ÍGY KEZDHETTE







Július első szombatja, éjjel kettő. A csajom, a húgom, a Doopa (aki maga az egyszemélyes Csipi Fan Club), és a Máté haverom lent rongyolódnak a Hajógyári szigeten a Bed Beach-en, más retinens alakokkal és figurákkal egyetemben. Aki magára ismert, kérem tegye fel a kezét. **(Feltettem. Jól megölelgettem az asszonyt. Mondta? A húgodat nem mertem... Martin :)** Csipi viszont itthon ülve várja, hogy tanúja legyen az első élő Nascar közvetítésnek, ami ráadásul pont egy Daytona Pepsi 400-as verseny. Sajnos azonban a jóisten keresztül húzza a számításaimat, és a verseny az időjárás miatt (pontosabban a zuhogó eső végett) három órát késik (rajt éjjel kettő helyett hajnali ötkor, el is alszom úgy a hetvenedik körnél). Mit tesz ilyenkor minden épelméjű ember? Kocsiba vágódik és indul a párja után habisztizni. Kár, hogy rám még sosem mondta senki, hogy épelméjű, épp ezért aztán Csipi inkább nekiáll, és elkezdi megírni a nyári szünet előtti utolsó tesztjét, ami nem más, mint a **Championship Manager 5**.

A futball menedzser „játékok" inkább PC-n előforduló állatfajták, konzolokon ritka, mint a fehér holló, bár azért akadnak évek óta futó sorozatok, mint például az EA-s Total Club manager, vagy a Codemasters-szes LMA Manager széria. Kicsit meg is lepődtem, amikor indításkor megjelent az Eidos logo, nekem ugyanis erről a cégről még mindig a Tomb Raider jut (és fog is) eszembe, mint ahogy minden futball menedzser sorozatról Pásztor Attila cimborám ugrik be, ő ugyanis professzionális szinten keni-vágja az effajta játékokat. Mivel azonban ezen a hétvégén a születésnapját ünnepelte, nem volt egészen beszámítható, úgyhogy nekiálltam egyedül letesztelni a gémet.

A Championship Manager valószínűleg egy PC-s játék átirata, erre utal a teljesen puritán bejelentkezés, és az igencsak PC-re jellemző kezelőfelületek is, sejtetni engedik a stuff eredetét. A játékban huszonöt nemzeti bajnokságnak vághatunk neki, ahol országonként változó mennyiségű osztály kapott helyet, a legjellemzőbb a két divízió, azaz az első és a másodosztály, de extrém esetekben, mint például az olaszoknál hét széria is rákerült a DVD-re! Természetesen magyar bajnokság nincs, talán majd egyszer, ha lesz nálunk is foci...

Mielőtt elkészítenénk a saját ID Tag-unkat (név, kedvenc csapat stb.), még állíthatunk a képernyő magasságán és a szélességén, utána viszont rögtön a sűrűben találjuk magunkat, és nekiállhatunk a választott csapatunk menedzselésének. Egyébként, nem muszáj a legalsóbb osztályból indulnunk, akár rögtön kiválaszthatjuk a legmagasabbat is. Azt mondjuk hiányoltam, hogy, ha egyszer már kötött dátum szerint indulnak a bajnokságok, legalább az előző évi valós helyezések alapján induljon a játék, azaz ha tavaly valaki BL helyezést ért el, idén már indulhassunk a BL meccseken is.

Sajnos a játék kezelésére nagyon rányomja a bélyegét, hogy PC-ről írták át a gémet, furcsa vagy még inkább idétlen a különböző opciók és menük elrendezése, gyanítom, hogy a gáma használ PS2-ön is egeret, azzal valószínűbb könnyebb lehet a navigálás.

Az ilyen menedzseresdiknél túl sokat nem lehet rizsázni, nem is teszem. A játék, ha megszokjuk a szokatlan elrendezését, és beletanultunk a kezelésébe, megmutatja igazi szépségeit, mert brutálisan tartalmas, és elképesztően részletes. És itt most nem csak a szinte megszámolhatatlanul sok csapatra és játékosra gondolok, bár már önmagában ez is igen lenyűgöző, hanem a megdöbbentően részletes és sokoldalú menedzseri feladatokra.

Szinte minden poszton kezünkben tarthatjuk az irányítás. Sajnos én csak nagyvonalakban tudom nektek bemutatni a programot, lévén, hogy a komoly belemélyedéshez több napos játékra lenne szükség, és valószínűleg akkor is csak azok fognak igazán ráérezni az ízére, akik már alapból egy kicsit komolyabb szakmai szemmel tekintenek a programra. Rengeteg olyan menüpont, opció, adathalmaz, grafikon, számsor, és rövidítés van, amik megértéséhez jócskán el kell mélyülni a játékban, nem elég felületesen nyomkodni az X-et. (Én pl. sokszor simán eltévedtem a menüpontok között, nem kevés időmbe telt, mire egyáltalán eljutottam az első meccsemig.) Szóval nagyvonalakban elmondható, hogy mindent tud, amit egy ilyen menedzser proginak tudnia kell, játékosokat adhatunk-vehetünk, e-maileket olvashatunk, különféle csapattaktikákat állíthatunk össze. Levezethetjük, személyre szabhatjuk az edzéseket, barátságos mérkőzéseket rendezhetünk, statisztikákat böngészhetünk, a legnagyobb meccsekre formába lendíthetjük a sztárjainkat, egyszóval mindent megtehetünk, amire a valódi életben senki sem képes a magyar válogatottal...

A végső értékelés jön tehát. A pozitív oldalon áll a nagyon sok csapat, a hivatalos adatok, rengetek statisztika, beállítási lehetőség, és menedzselési pont, azaz, hogy szinte azt is mi rendelhetjük el, hogy mikor nyírják le a gyepet a stadionunkban. Ez mind nagyon rendben is van. A negatív serpenyőbe viszont ott a néha kaotikus irányítás, az hogy nagyon be kell tanulni a menük közti navigálást, és hogy az Eidos-nál nem vették a fáradtságot, hogy az eredetileg PC-s játék menüpontjaink elérhetőségeit, a konzolosok igényeinek megfelelően átszerkesszék, leegyszerűsítsék, vagy a kontrollerek szabta határoknak megfelelően megvariálják. Így pedig félő, hogy az áttekinthetetlen PC-s kezelőfelület még azok kedvét is elveheti a játéktól, akik pedig kedvelik az effféle mulatságokat.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

A Dzson mondta, hogy ha egy játékhoz csak egy mondatot írok, vegyem kisebbre a „Martin beleszól" ablakot. De most komolyan, ehhez a játékhoz mit írjak, mikor a focihoz is totál hülye vagyok, a manageléséhez meg legfőképp?

CHAPIONSHIP MANAGER 5

EIDOS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ tartalom, lehetőségek sokasága
× kezelőfelület, navigálás, kivitelezés

5 pont

Filmsztár lehetsz velünk!

A 100. jubileumi VOX mozimagazin exkluzív meglepetésekkel és 100 értékes nyereménnyel vár augusztusban! A legszerencsésebb egy epizódszerepet nyerhet a *Valami amerika!* producerének 2006 nyarán Rhodoszon készülő filmjében!

További info: www.vox.hu

Ez már a 99.-ik!

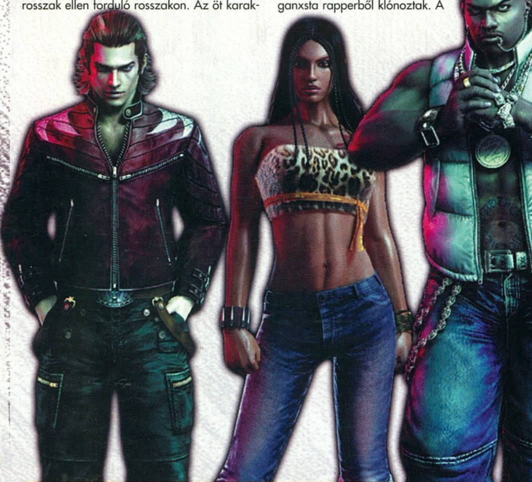


A VOX mozimagazin-t keresd az újságárusoknál és a jobb mozikban, tékákban!

Rossz fiúk a jó ügy érdekében, maffia, erkölcstelen zsaruk, utcai harc, sötétség és erőszak, mindez egy játékon belül! A *Capcom* nem aprózza el, akit valóban vonz a sötét oldal, az most megkapja, amire vágyik, legalábbis tehet egy próbát a stuffal, ha már tökélyre fejlesztette GTA-s gengszterét és unatkozik.

A sötét oldal a játékban viszont a kinézetre is vonatkozik, mivel éjszaka kavarunk nehézfiúnkkal vagy nehézcsajunkkal, mivel két pipi is választható hősként, az erőszak felé kacsingató lányok kedvéért. A történet arról szól, hogy a maffia szabályos kivégzést rendez egy helyen, ami még a várost is megrázza, ahol pedig mindennapos az erőszak, így az emberek eléggé kondicionáltak az ilyesmihez. Öt szemtanú mégis marad, és őket most a rendőrség és a drogbáró, Zanetti emberei is keresik. A feladat adott, kideríteni, mi állt a mészárlás hátterében, és bosszút állni a rosszak ellen forduló rosszakon. Az öt karakterrel némileg más utat járhatunk be, de aki emiatt ötször is végigtologatja a játékot, az vagy megszállott, vagy bekapta a gép a lemezt, és mást nem tud helyette betenni.

A figurák sajnos elég erőltetett, „amerikai mintára" kialakított egyedek, egyedül Aaron, Zanetti fia mutat fel némi egyedi és kissé japános külső jegyeket. A többiek megjelenését inkább alacsony költségvetésű amcsi filmek inspirálták szegény designereknek, vagy pedig megmondta nekik a főnökük, hogy a főhősök legyenek unalmas tucatfigurák, hogy Amerikában is megvegyék páran a játékukat, ugyanis szerintem az átlag amerikai gamer agya képtelen befogadni az olyan kifinomult és árnyaltan modellezett személyiségeket, mint például a Final Fantasy-k szereplőgárdája. Így Áronon kívül itt van még Raven, az utcán felnőtt illegális harcos és széparcú selyemfiú, Jason G, akit valamelyik fekete ganxsta rapperből klónoztak. A két bige pedig Gina, aki egzotikus táncosból lett kíméletlen gyilkológép, és Lola, a volt gerillaharcos és zöldkártyával nem rendelkező határátlépő.





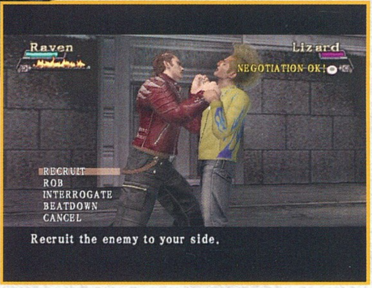
Most már biztos, hogy túl sok amerikai szemét akciófilmet néztek a fejlesztők, de hát nem szabad mindent egyből leírni, és ekképpen bizakodva próbáltam ki elsőnek a VS módot, ahol mint azt jól sejtettem, sima Tekken utánzatként üthettük és rúghattuk egymást halálra két csapattal, vagyis Tag stílusú, harcos cserélgetős szabályok szerint. A pályák a Story mód egyes színhelyeiből állnak, vagyis benzinkút, belváros, elhagyatott metróállomás, ilyesmi, csak éppen a grafika olyan ötször shitebb, mint bármelyik mai verekedős cuccé. Mondjuk van még rá esély, hogy a textúrákat lecserélgetik, mivel nem a bolti végleges gamét kaptuk meg tesztelni, hanem egy „céges" tesztpéldányt, de azt csak remélni tudom, hogy az animáción is javítanak még valamit. Kis különlegességet jelent az unalmas csapkodásban, hogy tudunk tárgyakat, fegyvereket is használni, felszedni a földről ha éppen nincs nálunk semmi, vagy akár ügyesen elvehetjük az ellenféltől is, amivel éppen le akar minket ütni vagy kaszabolni. Sőt, vannak interaktív objektumok is, például pad meg fadoboz, ami szintén reagál erőszakos behatásainkra. Vagy éppen mi reagálunk egy ott köröző autó hasonló behatására, ha sokáig maradunk az úttesten, és az dudálás meg minden figyelmeztetés nélkül nekünk jön, majd cserbenhagyásos gázolást elkövetve továbbhajt.

Na, de lássuk a fő játékot, ami sajnos nem sokban különbözik a VS résztől, bár elvileg adventure vonalat is képvisel. Eme kalandjáték motívum lényege az, hogy az utcákon lófrálva beszédbe elegyedhetünk másokkal, aminek többféle célja is lehet. Az első a baráti csevely, amiben hasznos információkat kapunk tőlük, amik segítenek kalandunk során, mondjuk, hogy menjünk ide vagy oda, beszéljünk ezzel vagy azzal, esetleg némi mellékküldetést bíznak ránk. A második az egyezkedés vagy vita, ami hasonló a beszélgetéshez, csak éppen pár ütéssel és rúgással elősegítve azt, hogy nekünk legyen igazunk. Ezen témakörbe tartozik a beszervezés, ahol bandafőnök szerepében tetszeleghetünk, és a tagok közül kettő tetszőlegesen kiválasztott mindig velünk tart, hogy segítsen minket a harcokban, a többit pedig telefonon hívhatjuk, ha éppen szükség van rájuk – bár arra nincs garancia, hogy éppen a készülék közelében tartózkodnak. A gangünk nagysága persze respect is, ami nem jó a rendőrök szemében. A másik, szóváltáshoz kapcsolódó dolog a lerablás, amikor is a megfélemlített fickó vagy csaj odaadja az egész lóvéját, ami nekünk jó, mert elég sok dolgot lehet a jó öreg pénzzel megvásárolni (nem a pénz boldogít ugyebár, hanem amit rajta vesz az ember). A harmadik, amit a vita hevében eszközölni tudunk, a vallatás, ami által olyan infókhoz is hozzájutunk, amit a sima beszélgetés közben esetleg elhallgatna a cseles gazember. A vitát végül folytathatjuk akár a tag agyonverésével is, ami közben csupán arra kell vigyáznunk, hogy az esetleges szemtanúk ne lássák, mert azonnal jelentik az illetékeseknek, és csak újabb bajt zúdítunk a nyakunkba a körözéssel.

Na, de még nem is beszéltem ennek gyakorlati kivitelezéséről! A dolog sima bunyóval kezdődik, viszont a Kör gombbal (ami máskor a több embert letaglózó mozgás) most meg tudjuk ragadni az ellenfelet, és ide oda rángatva eszközölni az akaratátvitelt. Ennek sikere viszont csak akkor garantált, ha a fickó büszkesége nulla, amit az életcsíkjánál látható, lángoló mérőcsík elfogyása jelez (ilyenkor ki is írja a játék, hogy „Negotiation ok"), tehát eddig kell az embert puhítani. Tudjuk használni még az R1-et is, amivel egyből elkapjuk az illetőt, és utána a Kört, amivel rögtön megnyerő pozícióba kerülhetünk, és a sikeres akciót nagyban befolyásolja valamilyen fegyver, ha nálunk van kezdéskor, bár néha máshogy reagálnak az egyes emberek a nyakukhoz szorított késre vagy a pisztolyra. A harmadik opciónk akkor, ha találkozunk valakivel a sima bunyó, ami jó szintet lépni (a segítőink is fejlődnek harc közben), vagy csak simán kiadni a bennünk felgyülemlett feszültséget, amit a játék béna kivitelezése miatt érzett keserűségünk táplál, mondjuk ha éppen teszteljük az anyagot. A legyakott, földön fekvő kipurcantak pedig amellett, hogy színesítik a városképet, még hullarablásra is alkalmasak, amivel pénzt és egyéb értékes cuccokat,







mondjuk fegyvereket szedhetünk el tőlük, bár ennek nem örül a rendőrség ha rajtakapnak, mivel bűnténynek számít… Az egyre gyarapodó bandánkba beszervezhető emberkék listáját a Black List tartalmazza, a nevekkel, skillekkel, szintekkel együtt, és innen tudjuk telefonon zaklatni őket, ha lehet.

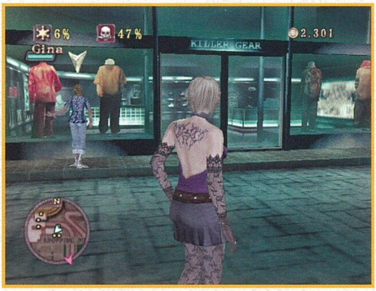
Las Sombras városa nem nagy hely, és nem is lehet benne szabadon caplatni, mint a Getaway Londonjában vagy San Andreas-ban. Az egyes helyszínek különálló pályák, ahol jellegzetesen odatartozó emberkék mászkálnak, akiket így könnyű felkeresni (menteni az újságíró csajnál tudunk), valamint pár hely, amit a térképen kék pontként látunk, és ahova bemenve a pénzünket költhetjük vagy egyéb adventure dolgot cselekedhetünk. A pénzköltés kiemelkedő helye például a kórház, ahol a kedves nővérkék meggyógyítanak minket és két csapattagunkat, valamint azonnali plasztikai műtétet is végrehajtanak rajtunk, ami arra jó, hogy csökkentse a képernyő tetején helyet foglaló körözési mutatókat. Ezek külön reprezentálják a rendőrség és a maffia embereinek óhaját arra nézve, hogy velünk közelebbről is megismerkedjenek. Ha a maffia kap el, akkor bunyó lesz, ha a yard, akkor meg zárkába kerülünk, ahol mondjuk a velünk különösképpen nem szimpatizáló, és ez miatt laposra verést eszközlő őrt legyakva juthatunk ki (tehát megint csak bunyó lesz – nem egy bonyolult játék). A plasztikai átalakításra visszatérve, ennek várható eredményét valós időben szemlélhetjük, és kiválaszthatjuk, hogy arcunk melyik torz változatát viseljük ezután. Ugyanez a helyzet a ruházkodással is, ami értelem szerűen a ruhaboltokban kivitelezhetünk, bár az egyikben inkább a divatozás a cél, mert itt napszemcsit, piercingeket, fülbevalót, nyakbalógót, gyűrűt, övet és cipellőt aggathatunk egyre zordabbul kinéző *prosztatagonistánkra*. Sőt, ha még mindig nem tetszik a kinézete, akkor vár minket a fodrászat. De találhatunk még többek között bank automatát is, amit ütögetve elkezd riasztani, és ha X időn belül ha nem pucolunk el, akkor pár zsarut kapunk a nyakunkba.

Ez volna hát a **Beat Down**. A játék magját képező harc sajnos nem lett a legjobb, pedig elvileg ez a játék gerince, viszont valami ortopéd orvosnak még meg kéne mutatni, hogy azt a pár meszes csigolyát meg S görbületet kikalapálja belőle. A kezelés önmagában könnyű, van pár ütés meg rúgás, egyéni speckó mozgás, védekezés, fegyverhasználat, az ellenfél elkapása vagyis a közelharc is elég jó lett, csak éppen pontatlan és dinamikátlan az egész. A grafika is ehhez idomul, egy nagyon középszerű játékot tolva a szemeink elé, aminek még a sztorija sem köti le eléggé az embert.

Nem mondom, hogy kukába való szemét, és vannak benne pozitívumok is, mint mondjuk a harcosok arcának meg ruhájának véres és feltűnést keltő szennyezése, de vásárlás előtt feltétlenül kipróbálandó. Nekem valahogy a réges-régi Holló c. játékot juttatta az eszembe PS-ről, ami hasonlóan ronda volt, szintén a bunyóra épült, és a fegyvereket is ilyesmi módon lehetett megszerezni benne. Jobb lenne a game, ha szebb kinézetet kapna, érdekesebb storyline-t, vagy használhatóbb harcot, esetleg áttennék nexgen konzolra, hogy legalább ez miatt kiadjanak érte pénzt a két rivális cég által mesterségesen keltett, következő generációs őrületbe becsavarodott gamerek. Szigorú pontszámot nem tudom, hogy merjek-e adni, mivel nem bolti verziós még a játék: vagyis ami odakerül az értékelőbe, az csupán egy előzetes pont az előzetes tesztanyagnak, így nem 100%-osan mérvadó. Ámbár ezt a produkciót nézve maximum fél pontot fog az értékelés növekedni, többet nem…

Beat Dzson













MARTIN BELESZÓL!

Érdekes hibrid. Kicsit Tekken, kicsit GTA, és én még némi Bouncer utánérzést is felfedezni vélek. Mondjuk ez a „legyél gengszter és szervezz bandát” dolog egyértelműen a San Andreas-ra hajaz. A korongot egyébként „tesztelhető” verziónak adták, gépkönyv is volt hozzá, úgyhogy nem hiszem, hogy textúrákat meg mozgásokat cserélgetnének benne.

BEAT DOWN

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (100KB)
analóg irányító (dual shock)

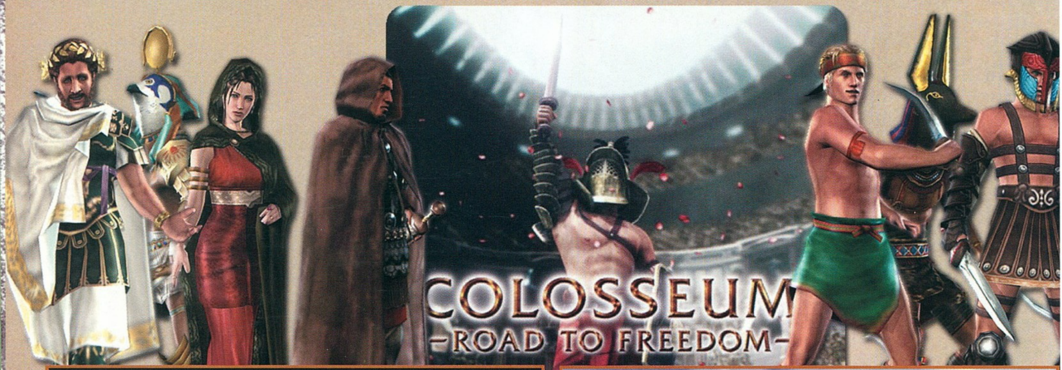
✔ a kalandjátékok és a verekedős stuffok elegye
× elég középszerű tálalásban

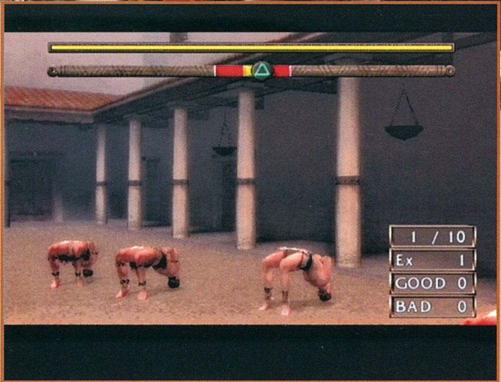
6 pont

JAJ A LEGYŐZÖTTEKNEK!



Szinte óhatatlanul romantikus hangulatú köd ereszkedik az emberre, ha az ókor, a Római Birodalom és a gladiátorok kerülnek szóba. Az emberek fejében a gladiátorokról általában marcona, tagbaszakadt harcosok képe ugrik be, akik élet-halál harcukat vívják az arénákban, szinte teljesen reménytelenül. Persze ez nem véletlen, hisz ezt a képet sok nyugati filmalkotás is táplálja, elég, ha csak Ridley Scott meglehetősen vitatott művére gondolunk. Tény azonban, amióta ez a film a mozikba került, azóta megszaporodtak a gladiátoros, sőt az ókori Rómával foglalkozó játékok is, melyek között ugye egész kiválóak is akadnak. A témát ezúttal meglepetésre a *Koei* dolgozta fel, a **Colosseum: Road to Freedom** című játékukban. Kicsit meglepett, mikor először megláttam a cég logoját, hisz a csapat eddig inkább keleti jellegű témákat játékosított meg, ám most változtattak ezen – úgy látszik, megfogta őket is a téma. Ahogy azt a cégtől megszokhattuk, az anyag nem sikerült rosszul, ám még mielőtt rátérnék a játékra talán érdemes kicsit áttekinteni, honnan is erednek a gladiátorjátékok.







GLADIÁTORJÁTÉKOK

Bár a gladiátorküzdelmeket mindenki a Római Birodalomhoz köti, valójában eredetileg nem a rómaiak találták ki őket. Sokkal régebbi eredetről van szó! Maguk a rómaiak ugyanis az Itália északi részén élő etruszkoktól vették át a szokást. Az első gladiátorábrázolások nagyjából az i.e. 6 századból valók és egyértelműen etruszk eredetűek. Ebben az időben még vallási jelentése volt a játékoknak, méghozzá halotti áldozatként vívták őket. A rómaiak lassan átvették ezt (sok más etruszk eredetű szokással együtt), ám igazán népszerű az i.e. 3. század felé kezdet lenni. Ekkora azonban lassan elvesztette kultikus jelentőségét és egyre inkább a „szórakoztatóipar" része lett. Gladiátor lehetett hadifogoly, rabszolga, bűnöző, de voltak önként jelentkező elszegényedettek, sőt tudunk női gladiátorokról is! A jobb harcosok nagyon népszerűek lettek, egy-egy híresebb gladiátor köré kisebb-nagyobb „sztárkultusz" szerveződött, amit jelez, hogy egyrészt a nők imádták őket, másrészt az elvakultabb szurkolók gyakran egymásnak estek, mint manapság a focimeccseken. Jó példa erre i.e. 59-ben Pompei, ahol be is kellett tiltani a játékokat, olyan utcai harcok dúltak a drukkerek között. További érdekesség, hogy a híresebb harcosok neveit és arcképét bögrékre és edényekre is felvésték vagy festették, mint manapság a népszerű sportolókét!

Maguk a gladiátorok több típusra oszlottak fegyverzetük és harci stílusuk szerint. A legnépszerűbbek közé tartozott többek között a retiarius (hálóvető, tőrrel és szigonnyal), murmillo (nehézfegyverzetű, nagy legios pajzzsal és karddal – érdekesség, hogy Spartacus is murmillo volt), secutor (a murmillo erősebb változata), de említhetném a provocatort (nehézfegyverzet, négyzet alakú pajzs), vagy a kedvencemet a scissort (páncélozott, egyik kezében kard a másikban hajlított penge) is. Megvoltak a klasszikus egymás elleni (de sokszor csapatban is küzdöttek) párosítások, amik rendszerint a nézők kedvencei voltak: retiarius-secutor, murmillo-provocator, scissor-retiarius, stb. Persze rajtuk kívül még sok-sok típus létezett. Izgalmas volt még a naumachiae-ék, azaz a tengeri ütközetek rendezése is, ami nagy show lehetett!

Meg kell említeni az úgynevezett venationes, azaz vadászatok szerepét is – ezek nem összekeverendők a gladiátorjátékokkal, mert ezeket venatorok, azaz vadászok vívták és felszerelésük is más volt. Általában vadállatok (oroszlán, medve, elefánt stb. – persze kiéheztetve) küzdöttek meg egymással vagy emberekkel az amfiteátrumokban. Julius Caesarról tudjuk, hogy rendezett egy olyan összecsapást, melyben egyszer 20 elefánt és 500 venator viaskodott egymással (látványos lehetett), de volt olyan is, amikor Caesar még egy megvadult zsiráfot is bevetett!

Végül is a kereszténnyé váló Római Birodalomban a gladiátorjátékokat keleten Constantinus császár tiltotta be i.sz. 325-ben, míg nyugaton i.sz. 399-ben jutott ugyanerre a sorsra Honorius császár rendeletére.

A SZABADSÁG ÚTJA

Ezután a kis áttekintő után itt az ideje, hogy magára a játékra is rátérjünk, mely viszonylag korrekt, igaz kissé egyhangú feldolgozása egy gladiátor életének. Alapjában véve egy RPG elemekkel átitatott verekedős játékkal van dolgunk, melyben egy gladiátorrá vált ember életpályáját kell végig élned. És hát mi más is lehetne egy gladiátor célja, mint a szabadság elérése. No de ne szaladjunk így előre, először is nézzünk be a főmenübe. Itt mindenek előtt az Arena pontban rögtön belevetheted magad a küzdelmekbe, ha épp ahhoz van kedved. Viszont ha valamivel tartalmasabb kalandra vágysz, akkor ott a New Game mód. Itt először is meg kell adnod nevedet, származási helyedet (Gallia, Dacia, Trákia, Hispania, stb.), korábbi foglalkozásodat (rabszolga, szökevény, bűnöző), de még azt is, melyik istenben hiszel (Mars, Hercules, stb.), illetve milyen utat akarsz követni.

Amennyiben ezzel megvagy, egy kiképző táborba kerülsz, ahol az első napokban az irányítás rejtelmeibe enged betekintést a játék. Kezdetben csak fakardokkal nyomulhatsz, de később már éleset is kapsz. Nem sokkal ezután megvásárolnak, és egy igazi kiképzőközpontba kerülsz, ahol aztán beindul az igazi gladiátorélet. A fő cél, hogy pénzt gyűjtve megváltsd a szabadságodat, ehhez azonban erősödnöd kell és rengeteget harcolnod. A különböző tornákon nyert nyereményed egy jó része tehát a megváltásodat fogja szolgálni.

Ezután a játék napokra fog oszlani. Minden nap a szobádban (bár helyesebb a cella elnevezés) fogsz ébredni, ahol menthetsz, vagy fejlesztheted emberedet (Skill) – erről még lentebb bővebben is szólok. Az első napon érdemes ellátogatni a kiképzőkhöz, ahol gyakorlatozhatsz. Lehet harcolni is, de kezdetben hasznosabb, ha mindenféle tornagyakorlatokat (felülés, fekvőtámasz) csinálsz. Ezeknél a megfelelő ütembe kell lenyomni különböző gombokat, és ha jó ütemben nyomogatsz, sok-sok pontot kaphatsz. Ezeket a pontokat az ebédlőben válthatod hasznos ételekre, melyek különböző tulajdonságaidat (erő, HP, gyorsaság stb.) fogják növelni. Mit ne mondjak, eddig ötletes és még nem is küzdöttünk élesben. A második naptól erre is lehetőség lesz. Kezdetben ugyan csak egy kisebb arénában, de aztán Róma egyre nagyobb amfiteátrumai is sorra kerülnek.

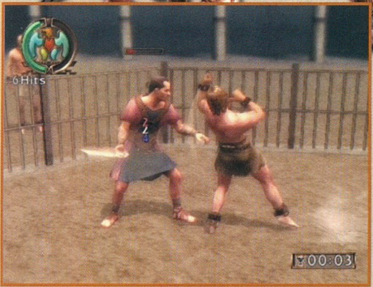
Természetesen mielőtt belépsz az arénába fel kell magad fegyverezned. A bejáratok előtt mindig találsz egy asztalt, ahonnan elvehetsz cuccokat, ezek még nagyon olcsóak lesznek, igaz gyengék is. Fontos, hogy ha ki akarsz menni, akkor le kell tenned a cuccaidat. Később az arénákban majd jobb dolgokat is találhatsz, ezeket mindig érdemes felvenni. Sőt, mikor vége egy küzdelemnek, akkor mindig szedj össze annyi dolgot, amennyit csak tudsz. Ezeket aztán a bejárat előtti ládákba tudod bepakolni, ahonnan aztán szabadon felveheted, vagy eladhatod őket. A pénzre nagy szükség lesz, mert a győzelmekért nem sok lé jár, kell a felszabadulásra a nagy része. Ráadásul nagyon sok pénzbe kerül a gyógyítás a bejárat előtti dokinál.

Lehet a cuccokat tuningolni is a fegyver boltosnál, ez szintén sokat elvisz – itt a ládákból kiveheted a tárolt dolgaidat. Ebből következik, hogy ha ráállsz egy felszerelés fejlesztésére, akkor nem nagyon érdemes lecserélni, így a fegyverválasztás nagyon fontos, mert meghatározza, milyen stílusban fogsz harcolni, és ehhez miket érdemes fejleszteni. Skill képernyőn lehet ezt megtenni, ahogy erre már utaltam is. Például ha jobbnak érzed a kétkezes kardos stílust, akkor azt érdemes jobban fejleszteni – kiválaszthatod ugyanis, melyik stílust akarod tuningolni. Persze ilyenkor a védekezés kisebb szerephez jut, mert nincs pajzsod, de gyorsabb és mozgékonyabb leszel. Ezzel kapcsolatban fontos, hogy tapasztalati pontot kapsz a legyűrt ellenfelekért, így szintet is léphetsz (ekkor teljesen begyógyulsz) és ilyenkor pontokat is kapsz, amiket szintén az ebédlőben válthatsz be. De ezenkívül lesznek egyéb képességek is, melyek az ellenfelek elintézése után kerülnek elő kis kőlapocskák formájában. Ezekkel speciális mozgásokat, képességeket vehetsz használatba. Arra ügyelj csak, hogy harc közben az energiád melletti fáradságot jelző csík nehogy elfogyjon, mert akkor meg kell állnod pihenni, különben alig fogsz tudni ütni.

Többféle összecsapást próbálhatsz ki. Küzdhetsz csapatban másik csapat ellen, lesz párbaj, túlélés, amikor meghatározott ideig kell életben maradni és venatio (vadászat) is szerepel a repertoárban, ahol természetesen vadállatok ellen kell harcolni. A sikeres harcok után egyre jobb gladiátor leszel, így még nevesebb és ezáltal jobban fizető küzdelmeket is elvállalhatsz. Ha úgy érzed, egy napon eleget küzdöttel, menj vissza a tulajhoz, akivel visszamehetsz a kiképzőbe, és alvás után kezdődhet minden elölről. Érdemes egyébként így gyógyulni, mert mint mondtam, rengeteg pénzbe kerül a gyógyítás.









KRITIKA

Kétségtelen, hogy a Colosseum egy nem rossz játék, ám úgy érzem sok olyan dolog van, mely zavaró volt és kiküszöbölésükkel még élvezetesebb lenne az anyag. Először is az első néhány óra játék után valahogy úgy érezhetjük, elfogyott a készítők lelkesedése és ezáltal az ötleteik is. A napok unalmasan fogják egymást követni, mindig ugyanazt fogjuk tenni, ugyanolyan típusú küzdelmeket fogunk vívni, gyakorlatilag semmi új nem történik. Sajnos a játék emiatt óhatatlanul a monotonitás és az unalom csapdájába esik, ezáltal elfogy a motiváció. A másik negatívum, a szereplők kissé nehézkes irányíthatósága. Sokszor úgy éreztem nem egészen úgy viselkedik az emberem, mint ahogy én irányítani akarom és a védekezés használata is meglehetősen bonyolult. Könnyedebbé kellett volna tenni a kezelést, mert így gyakorta emiatt halálozunk el.

Grafikai és zenei téren sem voltam maradéktalanul elégedett. Előbbi esetében még jól jött volna egy kicsit a csinosítás, szépítgetés, mivel kissé egyhangú a kép. Sok apró hiba jelentkezik menet közben, így sajnos egy Közepesnél semmiképpen sem jobb az összhatás. Ráadásul ezt a színvonalat sem tudja rendesen mozgatni a gép, több ellenfél esetén gyakoriak a durva lassulások. Zenei téren az volt a gond, hogy nem eléggé változatos a felhozatal, így egy idő után még jobban erősödni fog bennünk a monotonitás érzése.

A problémák ellenére az összhatás mégsem rossz, bár kissé bosszús vagyok, mert kicsit igényesebb munkával többet is kilehetett volna hozni ebből a nagyszerű témából. Így aztán mindent összevetve, olyan játékosoknak tudnám ajánlani a Colosseumot, akik bírják a témát és szeretik a szinte vég nélkül folyó harcot és verekedést és szeretik saját maguk fejleszteni harcosukat. Számukra azt hiszem kielégítő lesz az anyag.

Remélem a Koei nem feledkezik meg erről a címről és tovább fogja fejleszteni az ötletet. Az irány jó, csak egy kicsit igényesebb munka kell, hogy király címmé váljon.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A Koei-re általában jellemző igényesség és aprólékosság jellemzi a program karakterfejlesztő részét. Jó ötlet, tetszik, hogy rá kell gyúrni egy küzdőstílusra, egy fegyvertípusra, ezáltal erősödik a game RPG jellege, és sokkal kevésbé árkád kaszabolás az egész. A megvalósítás? Hát, a gondok itt kezdődnek – úgy tűnik, a Koei csak Dynasty Warriors-okat tud játszhatóvá tenni…

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

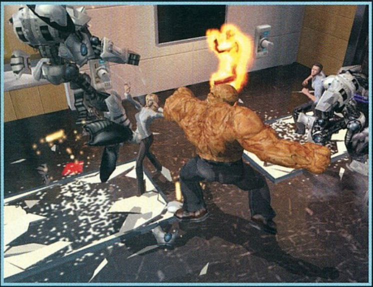
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (137KB)
analóg irányító (dual shock)

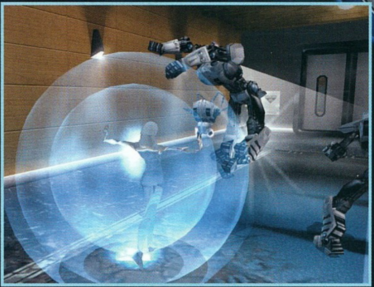
✓ maga a téma, az első néhány óra király
× aztán monoton és unalmas lesz

6.5 pont



FANTASTIC 4





Kiskoromban éltem-haltam a képregényekért. Emlékszem, mikor még a korai bécsi kirándulásainkon sírva toporzékoltam a Kertneren lévő újságosok előtt, hogy Pókembert, vagy Supermant szeretnék. Az egyik ilyen hiszti eredményeként találkoztam először Stan Lee és Jack Kirby – Marvel kiadónál dolgozó zsenik – szüleményével, a **Fantastic Four**ral.

A képregény első füzete 1961-ben jelent meg az Államokban (a teljes igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a DC Comics sikeres Justice League of America sorozatára keresett ellenszert a kiadó, egy családiasabb jellegű, több érzelemmel töltött szupercsapat formájában).

A történet szülőatyjai szerint Reed Richards tudós, felesége Susan Richard, Johnny Storm a kedves feleség testvére, valamint Ben Grimm NASA asztronauta az űrben folytatnak különböző kutatásokat, mikor is az egyik kísérlet során kozmikus sugárzás éri őket, hajójuk felrobban és a Földön végrehajtott sikeres kényszerleszállást követő kórházi ébredés során derül fény új szuperképességeik mibenlétére.

(Itt kérnék előre is elnézést, az angolul esetleg nem tudóktól, de nem szeretném a magyar fordító szakbarbárok által kiszenvedett neveket használni, lásd. Pl. Fátum Doktor és társai...)

Mindezek alapján Richards, aki *Mr. Fantastic* nevet veszi fel a baleset után, extra méretűre tudja nyújtani testének minden porcikáját – rossz az, aki rosszra gondol –; Susan, aki *Invisible Woman* néven dolgozik tovább, láthatatlanná tud válni és különböző erőtereket, pajzsokat képes generálni; Johnny, aki *Human Torch* lesz a csapat megalakítását követő keresztségben, a tűzzel kezd el játszani, és repülni is megtanul; valamint velük van Ben, aki *Thing*ként funkcionál tovább, mint extra erős és extra külsejű lény. (Egyébiránt Ben dolgozza fel új képességeinek megszerzését a legnehezebben, köszönhetően szörnnyé torzult testének, de ezen lelki tusáját közvetlenül a játék elején tapasztalni is fogjuk.)

Mint minden szuperhősnek, csapatnak, nekik is megvan a maguk nemezise *Dr. Doom* személyében, aki eltorzult külsejét egy Reed által előre megjósoltan balul sikerült kísérletnek köszönheti.



AZ ELSŐ KOCKA

Magát a játékot PS2-n és X-en is teszteltem: most is a tipikus multiplatform játékokra jellemző papírforma jött be, X-en hangyányit jobban nézett ki, de észveszejtő különbséget nem sikerült felfedeznem a 2 verzió között. Továbbiakban a kezelést tekintve az X-es verzióra hagyatkoznék, azon játszottam többet ugyanis.

A játék megszületését a csapatról készült vadi új mozifilmnek köszönhetjük, érdekes, hogy miért pont róluk készül ilyen későn filmfeldolgozás, mindig is népszerű karakterek voltak, sokan vették füzeteiket, még egy remek német RAP együttes is kölcsönvette a nevüket.

Megvallva az igazságot a múlt havi SW játék traumájából felocsúdva nem voltam éppen feldobott, hogy Martin apó megint egy filmes konverzióval kívánja koptatni jobb sorsa érdemes konzoljaimat, de jelen esetben nagyon is kellemeset csalódtam.

A főmenü maximum annyiban nevezhető bíztatónak, hogy bizonyos Team Arena és Unlockables – „megnyitható extrahegyek" szabadfordításban :) – menüpontok villannak egyből az ember arcába, ezzel jelezvén, hogy a játék kipörgetésével kalandjaink még nem fognak véget érni.

Amennyiben hagyjuk picit állni a játékot, remek demokat nézhetünk végig, mind a 4 játszható karakterünk speciális képességeinek bemutatása mellett, förtelmes nu-metal szerű, trágyadomb muzsika mellett.

A MÁSODIK LAP

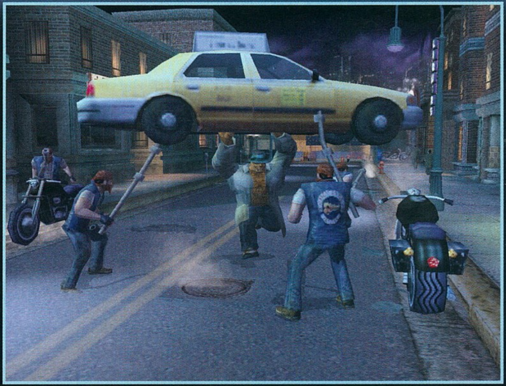
A főjátékot elindítva a kezdetektől nyomon követhetjük négyesünk életútját. A videók után rögtön Ben irányítását kapjuk meg, a nem túl szép, de csúnyának sem igazán mondható, igazi középszerű grafika megvalósítás mellett, aki-











vel az űrben, meteorzápor közepette ténykedve kéne megakadályoznunk a halálos sugarak űrbázisunkban történő károkozását zsilipek lezárásával.

Mi is az, ami először szembetűnik? Különböző színű mezők jelzik a speciális mozdulatok végrehajtásának helyeit, ahova odaérve a B gomb megnyomása után minijátékokat megoldva teljesíthetjük a gép által kötelezően megszabott feladatainkat. Ezek a minijátékok bántóan egyszerűek, de ha figyelmesen olvastatok, akkor feltűnhetett, hogy különböző színűek ezek a mezők, pont 4 féle színt használ a játék, 4 féle minijátékkal, kecsegtető már rögtön az elején, csak nem mind a négy karakter irányítható egyszerre – csak nem akár egy játékos is mehet 4 emberrel? Nos elárulhatom, hogy bizonyos pályákon, szakaszokon igen! Sőt, egyes helyeken csak egymást segítve lehet továbbjutni, boss-oknál taktikázni – Reed és Johnny távolról is erős, Ben közelről, Susan pedig láthatatlanul tud ellopózni esetleg valami kapcsolóig, ami segíthet a csapaton…

MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem, ha eltekintünk azoktól a már-már sci-fibe illő vágyainktól, melyek szerint a kedvenc képregényhőseink kalandjaiból végre csináljanak egy komoly játékot (Batman RPG, Aquaman adventure, valaki?), nagyjából ilyennek kell lennie egy képregényes játéknak. A multiplayer nagyon király, ha legközelebb tovább csiszolják, még megérjük, hogy születik vége egy igazán jó képregényes átriat.

Őszintén megvallva a játék elején közel sem volt ennyire bíztató a helyzet, hiszen az első fejezet a baleset utáni eseményeket dolgozza fel, minden karakter és képességei egyenként bemutatva. Ez a rész elég borzalmas, rövid pályák, nulla kihívás, gyökér ellenfelek, nem sokon múlt, hogy repüljön a lemez kifelé a gépből. Szerencsére azért a képregény iránti szertetem tovább hajtott ezen a részen, és az első fejezetet lezáró utolsó résznél már kimutatta a játék a foga fehérjét is. Itt egy nagyobb boss-robottal kell elbánnunk, de ha akarjuk, akkor nem egyedül, a digitális gombok segítségével válthatunk ugyanis csapatunk tagjai között, ezzel bővítve taktikánkat, lehetőségeinket.

Minden küldetés előtt ki tudjuk választani a nehézségi fokot, a gép megadja kötelezően teljesítendő feladatainkat, és extra lehetőségeinket. Érdemes átböngészni tüzetesen, hogy a gép milyen extra feladatokat jutalmaz, mivel ezek sikeres teljesítésért pontokat kapunk, amit tetszőlegesen használhatunk fel bármelyik figura fejlesztésére. Az irányítás egyszerű, ám nagyszerű: kisütés, nagyütés, ugrás, blokk és a szuperképességek használata, ennyi, semmi flikk-flakk, az ilyen stílusú hentelős, mászkálós játékoknak ez pont elég, nem kell túlbonyolítani a dolgot.

Ugye arról már volt szó, hogy akár több karaktert is használhatunk egy adott pályán, de azt még meg sem említettem, hogy akár barátunkkal kettesben is tudunk egyszerre, egymást segítve játszani, ez az igazi. Engem ez a játékmenet, ezzel a képregényes hangulattal kísértetiesen emlékeztetett kedvenc 16-bit-es beat'em up gammámra, a Captain America and the Avengers-re, azt naponta többször toltuk végig haverokkal, *imádtuk*.

EXTRA HEGYEK

Rengetek megnyitható titok kapott helyt a játékban. Tekintve, hogy a film is a mozikban van, természetes, hogy a korong tartalmaz egy bemutatót róla, és az is a napnál világosabb, hogy képregényes múltról lévén szó, rengeteg korai grafika, tervrajz szerepel a titkos adatbázisban.

Többször is érdemes nekifutni a játéknak, hogy a történet minden kis részletére fény derüljön, de többet nem árulok el, tessék vele játszani.

A Team Arena menüpont adott feladatokat, egy élettel teljesítendő „túlélő" harcot jelent, érdemes ezt is minden nehézségi fokozaton végigcsinálni, a fentebb említett kis csemegék miatt.

NÉGYES?

Tipikusan az a helyzet, hogy nagyon szkeptikusan álltam a dologhoz az SW fiaskó után, de kellemeset csalódtam, igaz nem nagyon kellemeset, de legalább egy jót játszottam. A program grafikáját és zenei felhozatalát tekintve az erős közepes mezőnybe tartozik, de hangulatát tekintve – igaz főleg azoknak, aki szeretik a Marvel-Univerzumot – nagyon kellemes, és a csapat tagjai közötti játék közbeni váltási lehetőség pedig egyenesen kiváló.

Ugyanakkor borzasztóak a csapattagok minijátékai, eszeveszett unalmas Mr. Fantastic-kal a csapat jelét kirakni, a többiekkel meg időre gyorsan nyomogatni a gombokat, és itt is, mindenütt, mindent kiír a játék. Jelzi, hogy hol mit lehet csinálni, világítnak a mozdítható és továbbjutásunkat segítő tereptárgyak, szóval nem kell félni, gondolkodást nem igényel a game… :)

A titok sincsenek túlzottan elrejtve, ahogy megkapunk egy-egy új képességet, azokat a környéken használva szinte biztosak lehetünk a sikerben.

Összességében merem ajánlani a játékot, így a nyári uborkaszezon közepén kellemes kikapcsolódást nyújt, pláne, ha nem egyedül toljuk, hanem haverokkal.

kopa

FANTASTIC 4

ACTIVISION / 7 STUDIOS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

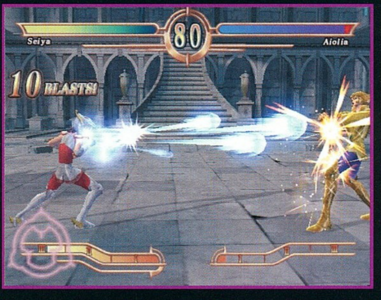
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ képregénykedvelők előnyben, jó irányítás, kooperatív játékmód
✕ amúgy meg semmi különös

7 pont


SAINT SEIYA
THE SANCTUARY

A SZENTEK A SZENTÉLYBE SZEMTELENKEDNEK!









Manga. Japán stílus. Nagy szemek, pajzs alakú arc, pisze orr és alig látható száj, valamint impozáns hajköltemények a gyakran unisex figurákon. Sokan nem szeretik, vagy nem is ismerik, csak beszólnak, hogy hánynak tőle, mert ők látták a Dragonballt meg a Pokemont, és már mindent tudnak az ilyen rajzfilmekről, képregényekről.

Az alant elterülő játék pedig efféle dolog lesz, ami miatt a rajongók azt gondolhatják, hogy jó, jó, de ebből mikor lesz európai változat? Most! Mármint ez egy eleve PAL gépekre készült tesztalany, az eme kontinensen is ismert és (állítólag) közkedvelt **Saint Seiya** sorozat videogame inkarnációja.

Athena istennő, a Föld védelmezője egy leány képében születik meg. Eme dolog nem igazán tetszik a gonosz Pápának, aki első körben saját kezűleg akarja megölni, majd tizenhárom évvel később az egyik Arany Lovagra bízza a piszkos munkát, aki ennek okán egy arany nyíllal ügyesen szíven is lövi a kiscsajt úgy, hogy az félig megdöglend. Hogy a másik fele ne következhessen be, a Bronz Lovagok, Athena védelmezői felkerekednek (perceket futnak egyhelyben a suhanós háttér előtt beszélgetve, ahogy az a mangákban szokás), és a tizenkét stáción, vagyis ellenfélen átverekedve elérik a főgonoszt, mivel egyedül ő tudja kiszedni a nyilat és életben tartani a földi istennőt. Nos, ez az átverekedés van a játékosra bízva a főjátékban, ahol a történetet játszhatja végig, emellett pedig barátja vagy a gép ellen harcolhat a megnyert karakterekkel, illetve van pár extra, mondjuk a megnyerhető Genro Maoken játékmód is, amihez a fő-sztori végigjátszása után az alternatív helyeken is nyerni kell Story módban. A Maokenben fordítottak a szerepek, és az Arany Lovagokkal kell a kis Bronzokat megakadályozni az előrehaladásban. A kisebbek amúgy öten vannak, bár aki ismeri az eredetit, az úgyis mindent tud a háttérről, és nem csak Pegazus Seiya jut szerephez, hanem társaival is lezavarhatunk pár meccset. Aki meg értetlenül néz, annak talán annyi infót adhatok, hogy ebben a világban minden a kozmosz körül forog, innen vannak az egyes ruhák (páncélok) nevei is, és ezek erejét hívják segítségül a hordozóik (például a Taurus a bikáét, stb.).

Kezdéskor mondjuk megijedtem, mert a főcímet franciául mondta a játék, mire én kimentem a klotyóra mert a rosszullét környékezett. Nem vagyok nacionalista vagy ilyesmi, de a francia nyelvezettől megfájdul a fejem és a hasam, meg egyszer dolgoztam egy reklámcégnél, amit meglátogatott egy bizonyos Jean, aki akkor vette át egy bolthálózat marketing igazgatását, és az aktuális katalógus elején szereplő gusztusos májas hurkára azt mondta, hogy mit keres ott egy nagy darab sz*r (szó, vagyis tolmács szerint). Így hát igen nagy örömmel vettem, hogy az Options-ön belül lehetőség van Japánra váltani (amit ezerszer szívesebben hallgatok, mint a franciák szavait, amik között egy olyan nincs, amit úgy ejtenének ki, ahogy leírják), és nem kell nullás hangerőn játszanom végig. Sajnos ez a két nyelv van supportálva, de érdekes módon a sorozatot értesüléseim szerint angolra nem is fordították le soha. Nem baj, azért a felirat ilyen, így érthető, hogy éppen ki kitől mit és miért akar. Az eredeti sorozat egyébként egy Shonen Jump című magazinban kezdődött (a Sailor Moon is itt debütált anno), és az igen nagy siker miatt Masami Kurumada képernyőre vihette a Toei Animation kivitelezésében. 1986-ban japánban egy héten adtak le egy részt, és összesen 114 epizód készült belőle. A siker hullámait a Bandai is meg akarta lovagolni, és jó pár figurát és egyéb, SS-hez kötődő terméket dobott piacra, ám majdnem ez is lett a veszte, mert az Asgard és Poseidon cuccok megjelenésével a többit már nem vette meg a nép, és a sorozat körül is elkezdődtek a kavarások. Európát 1991-ben támadta be Seiya, de a gyűjtők nagy elkeseredésére ez nem vonatkozott már a figurákra és egyebekre. Különben az anime sorozat és a manga változat között is vannak eltérések, például az előbbiben nincs meg a Hades, utóbbiban pedig a Asgard sorozat, de ennél többre gondolom nem vagytok kíváncsiak (aki meg igen, az rég tud róla). A figurákat és egyebeket (ha megnyeri őket az ember) a Zodiac Holiday menüből elérhető extrák alatt lehet megkukkolni, egy kártyagyűjteménnyel egyetemben.

Sajnos azonban igen kevés a jó rajzfilm- és filmfeldolgozások száma. A legtöbbet elcseszik, megvásárolják a jogokat, majd összedobnak valami szemetet azzal a koncepcióval, hogy a rajongóknak mindegy, úgyis megveszik, mert az XY névtől elhomályosul a szemük és automatikusan a pénztárcáért vagy bankkártyáért nyúlnak. A Saint Seiya is lehetett volna valami fantasy vagy RPG bőven, esetleg kalandjáték, ha a karakterfejlődést túl nehéz megvalósítani, de egy ilyen verekedős Tekken utánzat azért eléggé a lehetőségek legalja. Még a kezelést sem bonyolították meg. Támadni tudunk a gyenge, erős vagy speciál gombbal, emellett van egy félreugrás és egy blokkolás lehetőségünk, illetve egy gomb a fókusznak. Hogy melyiket mivel érhetjük el, azt az Options-ben szépen meg lehet nézegetni, illetve szabadon átkonfigurálgatni, de ilyenkor érdemes megjegyezni a mellé írt betűjelet, mert a betanítás ezek alapján megy, tehát nem a gombok jelzését írja ki a játék. Kombózni is tudunk természetesen, sorozatnyomkodásos módszerrel vagy két gomb egyszerre történő lenyomásával (ilyen a dobás is), és ezeket célszerű a használaton kívüli R2-L2 valamelyikére definiálni. Az egyes lovagok előhozható mozdulatait kedvünkre tanulmányozhatjuk a Pause menüben játék közben, mivel itt kapott helyet a Combo List is. A védekezés elég egyértelmű, vagy blokkolunk, vagy pedig elugrálunk a másik elől, főleg oldalra, ha valami mega dolgot akar ránk ereszteni, de akkor is a Dash gombot nyomjuk, ha a levegőbe rúgtak vagy ütöttek fel, mert ilyenkor majd talpra érkezünk, mint a macsekok. Sőt, ha az ütés pillanatában nyomjuk le a blokkolást, akkor vagyunk a legkirályabbak, de erről a betanító Aries Mu úgyis beszél majd a többi alap dologgal együtt. (Mu-ról most hirtelen az Atlantisz előtti ősbirodalom jutott az eszembe, de sajnos a cikk mérete miatt nem kalandozhatok el túlzottan a témában.)

Nah, visszatérve a harchoz, mint a játék fő gerincéhez, a legfontosabb dolgot még nem is említettem! Ugyanis a legjobb akciókat a belső kozmoszunk erejének kiaknázásával tehetjük meg, amit két gomb lenyomásával vagy a bekapott találatokkal tudunk növelni. Ennek nagyságát a kép alján lévő, három szakaszra bontott csíkunk jelzi, amely szakaszok általában 2-3 féle spec támadást jelentenek, mindamellett növelik az általános támadó és védekező kapacitásunkat is. Munál maradva (bár ő most az ellenséghez tartozik, de természetesen megnyerhető hamar mint első legyőzött) az első rész telítettségével a Crystal Wall, a másodikkal a Stardust Revolution, a harmadikkal pedig a Starlight Extinction hangzatos nevű csapásokat tudjuk az ellenfélre nyomni a speciális csapással. Természetesen a leghatalmasabb és leglátványosabb rész az ultraspeciális támadásunk elsütése (Big Bang – ősrobbanás), amihez mindhárom szakaszunknak tele kell lennie, majd amikor megjelenik az elejénél egy szimbólum, akkor lenyomva tartani a spec gombot, míg az ábrán a fénygömbök ki nem gyulladnak. Egy is elég, de a maximum a három, vagyis ilyenkor három atomhalált kap a másik fickó, bár ehhez szerencse is kell, mivel végig lenyomva kell tartani a speciált és közben védtelenek vagyunk. Az anime betéttel megvalósított giga támadásnak egyetlen ellenszere van, mégpedig az, ha közben a rövid időre felvillanó kör jelnél lenyomjuk a Kör gombot, amivel ellencsapást kivitelezhetünk – ha utána ügyesen nyomjuk le a megjelenített gombok valamelyikét. Kis szigorítás, hogy ugyanazt az ellentámadást csak egyszer használhatjuk ellenfelenként, vagyis nem lehet mondjuk kétszer a Négyzetet aktiválni ilyenkor. Ezenkívül az időzítés igen fontos, nem lehet csak úgy őrülten nyomkodni a Kört, mert akkor kapásból elvesztjük a lehetőséget erre (tapasztalat). Ám ha éppen meghaltunk, akkor sem kell eldobálni a kontollert azonnal (mint én tettem sokszor a Medal of Honor EA-nál az utolsó pálya végén a titkos bunkerben, na az ritka egy szivatós dolog), ugyanis istennőnk vagy istenünk visszahozza gyarló testünket az életbe, feltéve, ha megfelelő gyorsasággal nyomkodjuk a feltüntetett gombokat és tekergetjük a joy-t. Ezt nagyjából háromszor lehet elsütni, mivel egyre nehezedik a feltámasztás, és én a harmadiknál néha már két ujjal doboltam mint az állat és majdnem kitörtem a kart a helyéről.

Ez lenne hát a Szent Seiya. A verekedős játékmenet szerencsére nem unalmas, mivel jó kis párbeszédekkel meg manga beállítású jelenetekkel van tarkítva, néha pedig a pályák között többemberes küzdelmeket is lenyomhatunk bonuszként, ahol barna ruhás egyen-emberek törnek ellenünk pár boss kíséretében. A grafika sajnálatos módon csupán közepes, főleg, hogy kisfelbontásban fut, amitől rengeteg a rece a karakterek szélein (nem tudom miért nem alkalmazzák azt a rendkívül egyszerű anti-aliasing trükköt, hogy az egész legenerált képernyőt egy textúrába konvertálják és úgy jelenítik meg, mivel ilyenkor azon rajta van eleve a bilineáris filter, és egy ilyen viszonylag lassú játéknál bőven elbírná a kód és a gép). A karakterek kidolgozása ettől függetlenül elég jó, de ez csak közelről látszik, a páncélok dinamikus, perspektíva szerinti csillanásával együtt. Ez igen szép effekt, és hülyén is néznének ki a full arany meg bronz lemezek és sisakok statikusan, ám távolról nézve ilyen kis felbontáson elég zavaró a dolog. A speckó effekt leprogramozásán kívül (ha egyáltalán ők csinálták és nem a developer kitben volt eleve) más extra nincs a grafikában, hacsak a visszafogottan interaktív háttereket nem tartjuk annak. Csatározás közben tudniillik szétverhető pár kőoszlop meg kőtömb, de ez minden. A helyszínek is nagy, nyílt terek, amiket kőromok vesznek körül, a változatosság elég csekély nyomaival. Nem tudom, hogy ez a koncepció miatt lett ilyen, vagy pedig ennyire futotta a fejlesztőknek. Egyedül csak a végső palota emelkedik ki valamelyest, ahol szép tükröződős a márványpadló, ám ez is szelektív, mivel a harcosok tükörképét nem veri vissza, kizárólag a környezetét. Pont ma nyomtam végig a jó öreg Ghosthuntert, és az után berakva ez a grafika sajnos még a „pocsék” alját sem ütné meg, de hát az alap anime-hez mérten kínlódva bár, de eléri a közepes szintet. Ezt tartsátok is szem előtt, mert ha nem vagy animés vagy nem ismered az eredeti sorozatot, akkor a lemezt maximum poháralátétnek fogod tudni használni (vagy annak sem, hiszen lyukas a közepe…).

Saint Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Bevallom, én soha életemben nem hallottam erről az anime sorozatról, de mint utóbb kiderült, már 1987-ben jelent meg Saint Seiya játék NES-re (állítólag platform-RPG volt), amit 1988-ban követett a folytatás (NES, platform-RPG). Az elsőt a Bandai, a másodikat valószínűleg a Konami adta ki. Ja, és már akkoriban is a Bronz Lovagok és az Arany Lovagok püfölték egymást…

SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az anime szeretők lehet, hogy kedvelni fogják
× másoknál nem látok erre sok esélyt

4 pont

SZABADÍTS MEG A GONOSZTÓL

7 Sins



Egy rögtönzött közvélemény-kutatás: kinek mit jelent a hét főbűn? Hogy mindenki képben legyen, segítek: bujaság, falánkság, harag, hiúság, irigység, kapzsiság, kevélység. Sokaknak bizonyára bibliai iránymutatást, mely vezérfonalként szolgál a főbb cselekedetekhez. Másoknak szimplán csak a nagyszerű He7edik című film ugrik be, míg egy harmadik csoport csak legyint: bujaság mint bűn? Akkor én szeretnék életem végéig bűnös életet élni…

A játékszoftver-iparban is egyre jobban észrevehető az a tendencia, ami a filmeket már évtizedekkel ezelőtt elérte, mégpedig a negatív hősökkel való minél teljesebb azonosulás és szimpátia. Ha csupán a Grand Theft Auto sorozat lenne önmagában ilyen, már az elég lenne, de egyre többször bújhatunk rosszfiúk bőrébe, úgy tűnik tehát, hogy a piac annál pozitívabban reagál, minél gonoszabb a főszereplő. Gondolkozzunk még egy kicsit tovább hangosan: egyre gyakrabban hallani olyan hangokat, miszerint egy igazi játék hiperrealisztikus (nyitottabb szemű olvasók bízom benne, hogy érzik a mondatban rejlő önellentmondást), és pl. a szándékosan gyerekes Nintendo játékok valóban nem valók 10 éves kor fölött senkinek. Ez a gondolat tulajdonképpen azt feltételezi, hogy ami nem realisztikus, az egy felnőtt embernek nem nyújthat örömet, vagy ha igen, akkor pillanatok alatt megkapja a gyerekesség stigmáját.

Adott tehát a fenti két állítás, mint egyfajta értékmérője a jó játékoknak. Röviden és velősen erről „amerikaiul" szólva az a véleményem, hogy *bullshit*. Annak a fajta gondolkodásmódnak az eredménye, amely hajlamos a valóságot túlzottan leegyszerűsíteni, mert saját rövidlátóságának köszönhetően így könnyebben be tud kategorizálni dolgokat. És hogy mindezt miért írtam le ilyen hosszan? A **7 Sins** főszereplője igazi antihős, aki életvitelét tekintve céljának tekinti a hét főbűn mindegyikének lehetőség szerint tízpercenkénti elkövetését, és maga a témaválasztás is olyan, amire csakis a „felnőtt" jelzőt lehet ráaggatni. Ennek ellenére egy másodpercig nem kétséges, hogy mindez kevés ahhoz, hogy igazán jó játék lehessen. Pedig minden adott lenne a számára.

ÍME A ROKONSÁG!

Kategóriáját tekintve a 7 Sins bár nem sorolható konkrétan sehova, felmenői között mégis sok ismert játékot üdvözölhetünk. A fejlesztés szakaszában leginkább életszimulátorként jellemezték, mint pl. a Sims-et vagy a Playboy the Mansiont. Most, hogy kezembe vehetem az elkészült produktumot, mégis sokkal közelebb érzem életem leginkább túlpontozott játékához, a Larry sorozat majd egy évvel ezelőtt megjelent Magna Cum Laude című részéhez. Aki nem ismeri a játékot, amely a dicső elődök tulajdonképpen szórakoztató módon történő megalázásáról vált ismertté, röviden leírom a lényeget. Minél több csajt kell megdönteni. Pont. Ha megvolt az egyik, jöhet a következő. Nem is értem, a feministák miért nem vonultak transzparensekkel az utcára a játék betiltását követelendő. :) A reménybeli töcsköléshez vezető út persze a trendeknek megfelelően minijátékokkal volt kikövezve, és ennek köszönhető, hogy a két terméket oly könnyen tudjuk rokonítani egymással. A 7 Sins lényege ugyanis teljesen hasonló – habár a hosszú távú céljaink sokkal komolyabbak (a hatalom birtoklásával egy teljes város uralása), valahogy mégis tízpercenként oda fogunk kilyukadni, hogy de jó lenne annak a kis szőkének a próbafülkében vagy a jacuzziban megkeresni a G-pontját azonnal.

BŰNÖS LÉLEK

A középpontban tehát a szex van – de ez tulajdonképpen megbocsátható a készítőknek. Nem kell marketingesnek lenni ahhoz, hogy tudjuk, a szex önmagában képes eladni szinte bármit. Ha egy szénbányát akarnék értékesíteni, akkor bekormoznék két nagymellű nőt, és lefényképezném őket, ahogy érzékien simogatják egymást széndarabokkal, aztán óriásplakátra velük. Tiszta sor.



A másik ok, ami indokolttá teszi a bűnök egyikének a kiemelését, hogy erkölcsös – sőt, akár vallásos – emberek is ennek a csábításnak tudnak a legkevésbé ellenállni. Ennek ellenére a kellően gyomorforgató kinézetű főhős (a vele való azonosulás nehezen megy…) igyekszik azért máshol is rossz lenni. Vegyük az első pályát alapként. Nem számoltam össze, hogy egy viszonylag kis méretű női boltban pontosan hány helyen tudunk bűnbe esni, de



mivel az első beszélgetés előtt már öt rosszpontom volt, így sejthető, hogy sok helyen. Befeküdhetünk aludni a kirakatba, belefújhatjuk az orrunkat a fehérneműbe, a próbafülkében felpróbálhatjuk a kombinéket (na ez kőkemény, elsőként itt röhögtem be), és ezen kívül millió olyan dolgot tehetünk, amellyel javítjuk a pokolra jutásunk esélyeit. És mindennek tulajdonképpen semmi köze nincs a főjátékhoz, csupán saját szórakozásunkra tesszük, bár ha pl. az üzletvezető meglátja, ahogy beintünk az utcán arra sétálóknak, nem dicsér meg. Mi hát akkor a fő cél? A hatalom, a pénz, és ahogy már említettem, a szex.

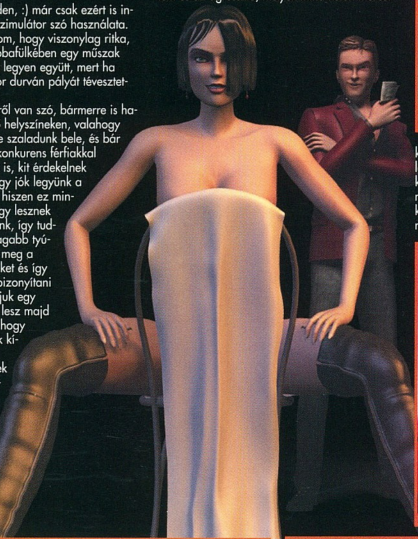
CSAJOK A CSÚCSON

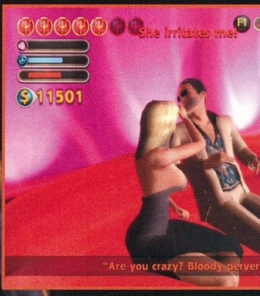
Hát az kérem minden, :) már csak ezért is indokolt lehet az életszimulátor szó használata. Ugyanakkor gyanítom, hogy viszonylag ritka, hogy valaki egy próbafülkében egy műszak alatt vagy hat nővel legyen együtt, mert ha mégis így van, akkor durván pályát tévesztettem...

Na itt pontosan erről van szó, bármerre is haladunk a különböző helyszíneken, valahogy mindig csinos nőkbe szaladunk bele, és bár később lesznek pl. konkurens férfiakkal történő verekedések is, kit érdekelnek azok? A lényeg, hogy jók legyünk a kapcsolatépítésben, hiszen ez mindennek az alapja. Így lesznek befolyásos barátnőink, így tudjuk rávenni a gazdagabb tyúkokat, hogy vegyék meg a legdrágább ékszereket és így leszünk képesek bebizonyítani nekik, hogy a barátjuk egy csokker, akivel elég lesz majd azután foglalkozni, hogy kitárulkoztak nekünk kívülről-belülről.

Itt vannak tehát ezek a nagyon kedves lányok, akiknek életcélja, hogy előbb-utóbb megismerkedjenek az ütvefúróval. Beszélgetni kell velük, és rá kell jönni, hogy mi érdekli őket a leginkább. Összesen 11 témakör van, amivel szédíthetjük őket. Vigyázni kell azonban, ha rossz mondatot választunk, annak komoly következményei lesznek, Elképzelhető, hogy csupán nem hajlandóak velünk tovább beszélgetni, de az is lehetséges, hogy elrontunk mindent, amit korábban felépítettünk. Az első találkozástól a flörtölésen keresztül hosszú út vezet a szexig, és ha pl. túl korán akarjuk megcsöcsörészni a delikvenst, pofon lehet a vége, valamint a kapcsolatot elkezdhetjük a nulláról újjáépíteni. Óvatosan, taktikusan, okosan férfitársaim! Ez nem lóverseny, nem kerget a tatár sem, előbb-utóbb úgyis minden összejön, ezek a lányok így vannak megalkotva (a felháborodást elkerülendő, hozzáteszem: a játékban). Készüljünk fel maratoni beszélgetésekre, ahol olyan rendkívül „érdekes" témákról kell beszélgetnünk, mint az ezoterika, a sztárok világa vagy éppen a pénz, a lényeg az, hogy közben előre haladjunk. Nem olyan könnyű ám ez, mint ahogy hangzik, ugyanis emberünk – hasonlóan hozzánk – gyarló, több gyengesége is van. Ezek a szex, a félelem és az agresszió, melyek mind külön mércét kaptak. Ha egy dekoratív hölggyel sokáig beszélgetünk, olyan hatása lesz, mint ha szerszámnagyobbító pirulát vettünk volna be, és amennyiben nem könnyítünk magunkon pl. egy próbafülkénél való kukucskálás keretében, nekirontunk a hozzánk legközelebb elhelyezkedő lánynak, és rúhán keresztül próbáljuk magunkévá tenni. Ha sokat picsognak a csajok, agresszívek leszünk, ezt pl. úgy vezethetjük le, ha jól lepislantjuk valamelyik útba eső növényt. Figyeljünk mindig a három gyengeségünkre, mert máskülönben jól felépített kapcsolatokat ronthatunk el! Persze a beszélgetés önmagában unalmas, így szót kell ejteni a minden méteren jelenlévő minijátékokról is.











VIZELETSZAGÚ PRÓBÁLKOZÁS

A korábban már említett hasonlóság a Larry-vel nem csak a szex középpontba helyezésében érhető tetten, hanem a minijátékok nagy számában is. Ezek száma igen jelentős, a játék első percétől kezdve ez lesz a kulcsa a továbbhaladásunknak, nélkülük még könnyíteni sem tudunk magunkon (a sikerhez telibe kell találni az aranyló sugárral néhány bogarat, a legpontosabb célzást „Headshot!" felirattal jutalmazza a program :). Természetesen a beszélgetések során is előkerülnek ezek, és ha már éppen a célban vagyunk, akkor sem menekülhetünk tőlük, ugyanis a hölgyek csakis akkor lesznek elégedettek velünk, ha eljuttatjuk őket a csúcsra – nekem soha nem mondta senki, hogy egy nőnek ennyi G-pontja van, a cikk írása után azt hiszem keresnem is kell majd néhányat, mert az kizárt, hogy megtalálatlanul maradjanak. :) Mivel a játékidő felét ezek teszik ki, így kiemelt jelentősége van annak, hogy szórakoztatók legyenek, ami sajnos nem teljes mértékben van így, az egyszerű ritmusjátéktól a rejtett „objektumok" keresgélésén át egészen az összetettebb akcióig mindennel találkozhatunk, ezek közül nagyjából a fele érdekes másodszorra is, a többi azonban inkább zavaró, a pisi-headshotok osztogatása is sokkal hamarabb válik unalmassá, mint azt hinnénk.

POR? NO!

Nem szeretnék újra abba a hibába esni, mint a Larry esetében, hogy indokolatlanul magas pontszámot osztok csupán a szórakoztatási faktor miatt. Igen, a 7 Sins nem nélkülözi a humort, a jópofa akciót és nem utolsó sorban a szexet. Ez azonban önmagában kevés. Ami a leginkább hiányzik az egészből, az a dinamika. A lagymatag zenék is kicsit altatók, de az egymást váltogató beszélgetések és minijátékok is csak ideig-óráig szórakoztatók, és az sem segít rajtuk, hogy a több helyszínen rengeteg különböző hölggyel és szórakozási formával találkozhatunk a majd 30 órás játékidő alatt. Ugyan maga a szex soha nincs nyíltan megmutatva – én személy szerint ezt nem is hiányolom, akinek mégis ez kell, az nézzen meg inkább egy pornófilmet, jobban jár –, de tetszett az, hogy ennek ellenére az egész folyamat képmutatás-mentesen van bemutatva.

Elgondolkodtató, hogy ha már az erotika ilyen központi szerepet tölt be, akkor miért vetkőznek olyan bénán a karakterek (a ruha-levető mozdulat animálva van, de a szereplők nem húzzák le a ruhájukat), egyik pillanatban még minden fent van, a következőben már semmi. A cikkek utolsó bekezdésének kedvelt szófordulata, hogy kicsit több energiával jobb program is sikeredhetett volna, de ezzel most nem teljesen értek egyet. Magában a stílusban és a témaválasztásban szerintem ennyi volt, nem több, csakis a technikai paraméterekkel (grafika, zene) kapcsolatban maradt hiányérzetem. De ha azok jobbak lettek volna, akkor sem érdemelne sokkal magasabb pontszámot a 7 Sins. Hiába felnőttjáték, hiába a hancúrparty, hiába a relatív realizmus.

Vega vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azt mondják ami a szexszel és pornóval kapcsolatos, az mindig eladható, legyen bármilyen minőségtelen produktum is. Kíváncsi vagyok, akkor ebből esz-e sikerjáték? Borítékolom, hogy nem. Érdekes: úgy tűnik, elindult valami a videojátékok világában, már nem hétpecsétes tabu téma a szexualitás. De akkor miért nincs normális, igényes, szórakoztató szexjáték? Csonkolni, gyilkolni, rabolni, csalni lehet a játékokban, a csajozás meg cenzúrázva? Ehh...

7 SINS

MONTE CRISTO MULTIMEDIA

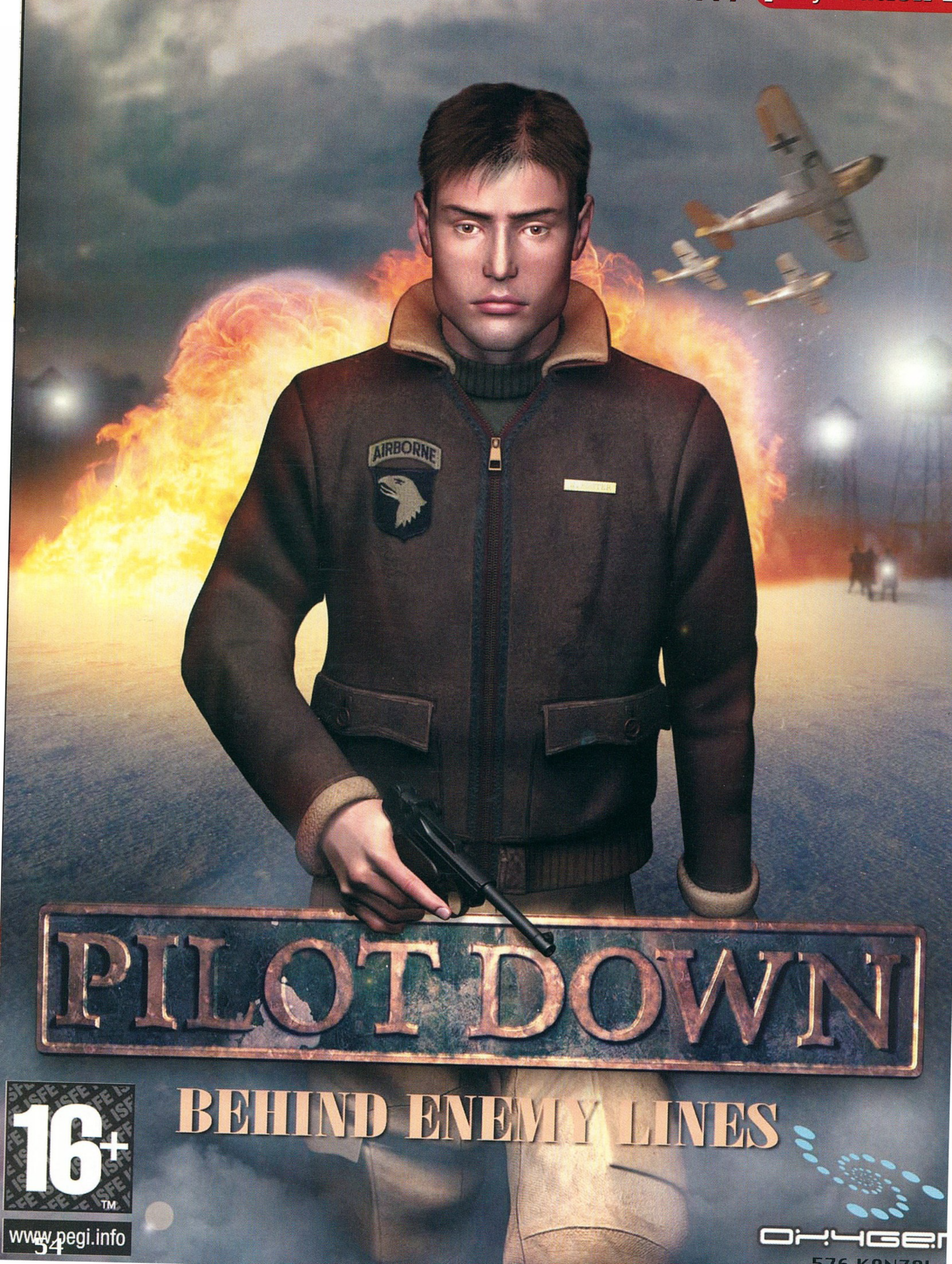
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

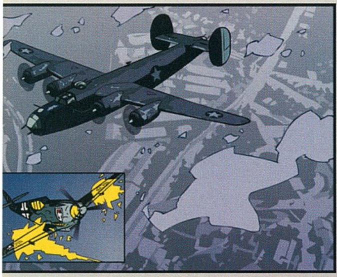
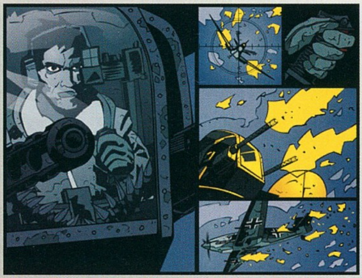
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (495KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó témaválasztás, képmutatást nélkülöző „realitás"
× középszerű kivitelezés, ismétlődő - így unalmassá váló - feladatok

6 pont


AIRBORNE
PILOT DOWN
BEHIND ENEMY LINES
16+
www.pegi.info
OXYGEN


RÁ KÉNE MÁR ÜTNI A KAPTAFÁT TARTÓ KÉZRE!




A második világháború során 180000 szövetséges pilótát lőttek le a megszállt Európa felett.
5000 közülük szembeszállt az ellenséggel, egy szép, új világ reményében.
Összesen 300 érte el a biztonságot nyújtó semleges Svájcot.

Ezzel a hangzatosnak szánt bevezető szöveggel indul az Oxygen harmadik személyű világháborús-lopakodós-kommandóstárgyhasználós-RPGelemekkelisoperálós akciójátéka, ahol a latban a lopakodás nyomja a legtöbbet. Nocsak! Megütötte volna valakinek a „lopakodás" szó a fülét? Kötve hiszem. Az ember általában az új dolgokra szokta felkapni a fejét, a „lopakodás" pedig, lássuk be, ma már egy újszülöttnek sem új. De még a világháborús-lopakodás meghatározás sem szabadalomértékű a videojáték placcon. Gondoljunk most a Prisoner of Warra (ennek néhány programozóját „átmentették" jelen produkcióba), vagy a The Great Escape-re, mely game-ek ebben a témában már jóval korábban letették az alapokat. Az más kérdés, hogy azok az alapok nem bizonyultak éppen időtlennek.

Készen adom a végkövetkeztetést: noha a **Pilot Down**ban majdnem mindvégig kúszva-osonva-rejtőzve közlekedünk és tevékenykedünk, elsősorban mégsem a lopakodás, sokkal inkább a lopkodás jellemző rá. Arra gondolom mindenki rájön, hogy ezt nem úgy kell érteni, hogy tulajdonképpen egy gépfegyveres tolvajt fogunk alakítani, aki a frontvonalon próbálja biztosítani magának a megélhetést, hanem inkább a készítők munkastílusára céloztam – méghozzá egészen konkrétan. Arra, hogy a program a már unalomig ismert sablonokból építkezik, méghozzá eléggé amatőr módon, ami – teszem hozzá – a nagyobb baj. Hiú ábránd volna tehát pusztán abból kiindulva, hogy a stílus meghatározásában szerepelt az RPG szócska azt feltételezni, hogy egy olyan merész vállalkozásra adták a készítők a fejüket, melyben mondjuk Zsákos Frodó törekszik a hatalom horogkeresztes gyűrűjének megsemmisítésére Aragorn, Gandalf és neadjisten néhány páncélos hadosztály hathatós támogatásával. Szó nincsen róla!

A program azonban nem is hiperrealisztikus háborús kaland, hanem – és ez akár erőssége is lehetne – egyfajta képregényszerű grafikai és hangulati környezetbe ágyazott akcióközpontú lőtéri egyveleg, minimális kaland és az RPG-re nagyon távolról emlékeztető elemekkel megtámogatva. A recept valószínűleg a következő volt: valamelyest egyéni alaphanghoz a közízlésnek leginkább megfelelő filharmonikusokat keverni, és ily módon sikerprogramot komponálni. Néhány dolgot azonban sajnos nem kellő súllyal vettek figyelembe az előzetes számításoknál. Példának okáért mindjárt a legfontosabbat, azt, hogy ama bizonyos alaptónust igenis meg kell húzni, méghozzá vastagon! Nem elég valamit elnagyoltan odamaszatolni a képernyőre, és hozzákenni néhány jól bevált pacát! Aztán a következőt, hogy az elgondolásokat a programpartitúrában is határozottan definiálni kell! Nem engedhető meg egy tömegek szórakoztatásra szánt produktum esetén ennyi slendriánság, piszok és ganyé! (A temérdek hibára utalok most…)

Spekuláció, ezért nincs alapja, de azt el tudom képzelni, hogy a készítők egyszerűen nem mertek nagyobb kockázatot bevállalni. Ugyanis ha a nagy egyénieskedés balul üt ki, végleg beleharapnak az óriásbuktába, amit elhihetünk, nem kívántak maguknak. Így tehát csak kevéssé merészeltek a kaptafától eltávolodni, aminek eredménye viszont az erősen közepes játék lett. Kis hozamú, de alacsony kockázatú befektetés. Ki okolná őket? Csak nem az egyszeri játékos? A második pontban a programozók védelmében a Jóhiszeműség annyit tud felhozni, hogy a tesztverzió esetleg még nem minden ízében a végleges játékot képviseli, és ebben az esetben van mód a csorba köszörülésére. De azt én már látom, hogy egy óriási Guiness-köszörűre lesz szükség! (Ennek csak azért nem tudnék tiszta szívből örülni, mert a programhibák cikizésének egy egész bekezdést szántam :)

ZUHANÁSTÓL A BUKÁSIG

A konzolháború során hozzávetőlegesen 180000 játékos találkozik majd a Pilot Downnal valamilyen formában.
5000 gémer kísérel majd meg szembeszállni a játék kihívásaival egy szép, új világ reményében.
Összesen 300, aki eléri a megbékélés állapotát.

A játék William Foster hadnagy élményeinek fonalán halad, attól a pillanattól kezdve, hogy gépét Frankfurt közelében a németek az égről lekapják addig, hogy társát a kivégzőosztagtól megmentve és a francia ellenállást sikerre segítve hazarepül új asszonyával.

Szerencsés földet érése után mindjárt meg is kapjuk az irányítást. A gép jó szokás szerint egy darabig mindent magyaráz, ahogy én is. Bal analóg a mozgás, ami itt valóban analóg, azaz ha tövig toljuk a kart, fut a kis Bill, ha meg nem, akkor csak sétál. Jobb analóg a kamera mozgatása, ami meglepően jóra sikerült. Jellemzője, hogy amilyen szöget beállítunk, az mozgásunk közben rögzül, azaz nem próbál mindenáron visszaforogni mögénk. Ez nagyon jól használható az ellenség folyamatos szemmel tartására. R3-mal állíthatjuk vissza az alapnézetet. X-szel lépünk interakcióba környezetünkkel, azaz veszünk fel tárgyat, nyitunk ajtót, művelünk egyéb cselekvést. Bárhol, ahol tudunk a környezeten manipulálni, ott a jobb felső sarokban megjelenik a végezhető cselekvések listája, ekkor X-et folyamatosan lenyomva tudjuk kiválasztani a nekünk kellő mozdulatot. Ennek metódusát hamarosan szemlélteti is a program és egyúttal az is megvilágosodik előttünk, hogy milyen jellegű feladatokkal fogunk találkozni a hátralévő tíz pályán.

Tehát nemsokára egy kőomláshoz érünk. Az interakció ekkor egy belső gondolatot eredményez, vagyis hősünk rájön, hogy ezt az akadályt puszta kézzel nem fogja tudni elhárítani. Ebből mi persze rögtön tudjuk, hogy később erre kell majd továbbmenni, de ehhez szükségünk lesz egy tárgyra. Hogy naiv okoskodásunk helyes volt, az pár pillanat múlva visszaigazolódik, mikor is a közeli házban találunk egy csákányt. Az egész játékra ez a fajta elmélyült és magas kreativitást igénylő problémamegoldás jellemző: ahol interakciózni tudunk, ott interakciózni kell, általában a továbbjutást nyerhetjük vele. Ha nem történik semmi, akkor valamivel (általában kevéssel) később találunk majd egy tárgyat és azzal lehet újrapróbálkozni. Ebből látható, hogy angol nyelvtudás nélkül is könnyen lehet boldogulni. Minden pályán adott egy fő- és egy mellékküldetés. Előbbi a pályán való végigjutást foglalja magában, utóbbi nem kötelező, néha el is van rejtve, viszont plusz tapasztalati pont jár érte.

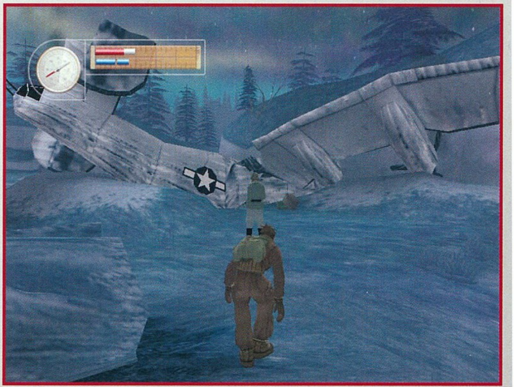






Most pedig, azzal a jólesó érzéssel, hogy az imént sikeresen megismerkedtünk a bevezetőben emlegetett „kaland" elemmel, rátérhetünk arra bizonyos „RPG" beütésre is. Pályák végén ekszperiencét kapunk pontban kifejezve annak függvényében, hogy a főfeladaton kívül megoldottuk-e a mellékest is, illetőleg a három titkos tárgy közül hányat találtunk meg. A pontokat önmagunk fejlesztésre költhetjük, ami által például javulhat az állóképességünk, a célzásunk vagy nőhet a izomzatunk, esetleg az életerőnk. Ennyi.

Javallott az izomerő és az állóképesség mindenek előtt való égbetornászása. Izomerőnk növekedtével ugyanis egyre több cuccot tudunk magunkkal vinni, ami jó, állóképességünk pedig egy olyan alapvető attribútuma emberünknek, mely az egész gammában végig központi szerepet kap. Ennek állapotát az „endurance bar" jelzi közvetlenül életerőnk alatt, és van egy olyan kellemetlen tulajdonsága, hogy állandóan fogy. Különösképpen rosszul reagál az éhségre, a jeges vízre és a rossz időjárási viszonyokra. Tekintve, hogy barátunk állandóan éhes és folyamatosan fázik (a hegyekben játszódik a történet), igen sok gondunk lesz ezzel a bizonyos kék csíkkal. Amint zérus értéket vesz fel, életerőnk elkezd csökkenni, amit viszont csak egészségügyi csomagokkal lehet helyreállítani. Az endurancét ezzel szemben étellel és meleggel tarthatjuk karban. Figyelem! A fazon bélpoklos: a nyers nyulat szőröstül éppúgy behammantja egy falásra, mint egy egész vekni kenyeret, egy üveg brandyt vagy egy malomkeréknyi sajtot! Humoros, hogy számára a tűz melege nemhogy ekvivalens az evés gyönyörével, de még hatékonyabban is restaurálja állapotát! A SELECT-tel léphetünk tárgyaink menüjébe és választhatunk fegyvert, ételt, vagy egyéb tárgyat (pl. távcsövet). A fegyverválasztásnak, -váltásnak gyorsabb módja a direkcionális bal-jobb gombok használata. Harc közben L1 a célzás, R1 a lövés, mint rendesen, de általánosságban jobb kerülni a csetepatét, mert kevés a táp és sok az ellenség. A Háromszög a falhoz lapulást eredményezi, így oldalazva olyan helyekre juthatunk, ahová másként nem, ezenkívül a lopakodási stratégiák alkalmazása szempontjából is van szerepe. Ha az ellenség gyanút fog egy sárga kérdőjel tűnik fel a koponyája fölött (valahol már volt ilyen…), és egy jellegzetes hang is jelez nekünk. Piros kérdőjel akkor virít a delikvens felett, amikor már meglátott minket. Minden őr észlelelésének van egy küszöbértéke (látó-, illetve hallótávolság), amit egy apró csík jelez. A Kör gombbal hangtalan lopódzásra bírjuk a hadnagyot, amivel könnyedén a fritzek hátába tud kerülni, hogy némán végrehajtson egy fojtásos nyaktekeréses kivégzést folytonos R1 segítségével.





Számtalan lehetőség kínálkozik az ellenség kicselezésére, de tanácsot most nem adok, mert a gép olyan ostoba, hogy azt kilóban lehet mérni, s ezért teljesen fölöslegessé válik az amúgy ötletesen kigondolt trükkök alkalmazása. Ha véletlenül fölfedeznek, elég csak kellően eltávolodni, s az incidenst máris semmissé tettük. A buta gyalogok rögvest spongyát borítanak a korábbi történésekre és folytatják értelmetlen őrjáratukat. Mozgásuk előrehuzalozott, könnyen kiszámítható, gyakran idióta mód megállnak arccal a falnak és csak arra várnak, hogy kioltsuk olcsó kis életük jelentéktelen lángocskáját. Különben talán addig ácsorognának ott, míg egy arra kiránduló iskolás csapat nem figyelmeztetné hogy „Hé öreg, lazíts! a háborúnak tizenöt éve vége!".



Visszatérve az őrökre, látó- és hallórendszerük rendkívül fejletlen, sőt, egyik-másiknak valószínűleg teljesen elcsökevényesedett. Mi mástól aludna tovább békésen aközben a buta tarack, hogy három méterre tőle egy egész tárat beleeresztettem a társába? Tisztán emlékszem egy fickóra, akit távcsöves puskával fejbelőttem, mire megjelent felette egy sárga kérdőjel, mondván, hogy hmm, itt valami gyanús. Az, hogy vérzel öcsém! És elfelejtettél meghalni! Máskor egy fasisztát meglőttem, mire az hipp-hopp, eltűnt. Lehet hogy Gandalf mégis benne van a buliban?

Na, de a Billi gyerekre sincs panasz! Ez az átkozott ártány a legkritikusabb pillanatokban, akár élethalálharcok közepén képes me-







géhezni, illetve fázni. Valahogy úgy képzelem, hogy az ember golyózápor kellős közepén, az életéért küzdve nem elsősorban a hasára gondol. Megesett, hogy ez a takony egy esztelen lövöldözés hevében egyszer csak megfagyott! Lehetett a pályát elölről kezdeni, merthogy csekkpont, vagy mentéslehetőség az nincs, minek is lenne? Hangulatos elem, hogy ha nem csinálunk semmit, akkor ez az igahúzó elkezd tüsszögni. Az se gyenge, hogy a program úgy veszi elejét az ártatlanok céltalan mészárlásának, hogy a golyó egyszerűen keresztülmegy rajtuk. Briliáns! A játék nálam elbukott.

A TÖRTÉNET KÉPREGÉNY STÍLUSBAN

1943. 3000 láb magasság. Egy B-24-es. Frankfurt felett légi csata, amitől Bill és Tom gépe felrobban. Bill földet ér és most már haza akar menni, ezért elindul amerre tud és megtanulja irányítani magát. Valahol máshol csöng a telefon és a Főgonosz eléggé sejtelmes. Bill ekkor a fatelephez ér és segít Tomnak elmenekülni, aztán egy hámmal és egy farönkkel ő is továbbjut, de sajnos beesik a folyóba. A Gonosz elég gonosz és örül hogy Bill a vízesésben meg fog halni, de Bill nem hal meg, hanem átmegy egy városon és a kikötőbe jut hála egy kurblinak, csak kár, hogy közben megszólal a sziréna. A Gonosz már nagyon meg akarja ölni Billt és kocsizik. A híd le van zárva de Billnek eszébe jut, hogy elbújik a platón. Most már az egész hadsereg kergeti, de nem ijed meg, hanem liftezik, és leengedi a vizet. Csodálkozik az árnyékán a falon, aztán eszébe jut, hogy fogjon egy halat. Kétszer egymás után darut kezel és ezért tovább jut és a még Führernek is keresztbe tesz és szerencsére a köd miatt elmenekül a csónakon. Útban a vonatállomásra felrobbant egy náci üzemet, de megtalálják a csónakot és már jönnek. Az állomáson másik ruhában becsapja a rosszakat és átkapcsol néhány kart, aztán elmegy a jó vonattal. De ezután megtalálják a ruhát és most már az egész Birodalom jön és sajnos a vonat is felrobban, de Bill ügyesen túléli csak sokat hapcizik. Elolvas egy papírt és kikerüli az aknákat. Közben csodálkozik, hogy egy sátorban a plafonon van az árnyék. A Gonosz még mindig jön. Bill sokat bujkál a hidegben és közben borostás lett az arca, meg már vannak elit katonák is. Egy kulcs kinyit egy ajtót és egy gépszíj pont kapóra jön, ezután átmászik a víz alatt. A Gonosz a saját embereivel is rosszul bánik, mert gyűlöli Billt. Most már tényleg nagyon hideg van és Bill gyakran megfagy a hóban. De előtte csodálkozik, hogy a térdig érő havon milyen lábnyomot hagy. A sátrakban széttöri a rádiót és a folyón átmegy a farönkön. A Gonosz nem tágít. Ekkor Bill bemegy az erődbe, de nem a saját ruhájában, és egy biztosítékkal elrontja az ágyúkat, aztán kijön a másik oldalon, ahol egy repülőgép lövöldöz rá. A Gonosz is jön. Bill visszaöltözik és segít a partizánoknak., hogy nyerjenek, és elveszi a gestapósnak a táskáját. Aztán kicseréli a zászlót és megmenti Tomot, aki úgy beszél, hogy közben nem mozog a szája, ezen Bill csodálkozik. Fölszállnak a géppel és a Gonosz utánuk megy, de Bill lelövi és ő gratulál Billnek, akinek tetszik a lány. Vége.

samatőr
samu@punkass.com



MARTIN BELESZÓL!

Samu vazzeg, ez egy nagyon kemény teszt volt. A végén a történeten besz*rtam... vagyis csak majdnem, de nem sok kellett. Szeptemberben 6 oldalt kapsz... ;) Ja, nekem tetszik a game!

PILOT DOWN

DREAMCHATCHER / OXYGEN
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (60KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a bakák butasága szórakoztató
× a bakák butasága idegesitő (vérmérséklettől függöen)

5.5 pont

MOBILMATRIX
A mobilod világa

a 06-90-44-24-54-es számot!!
WAP-os tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, Valódi csengés, Java játék): (1) AKT a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a **KNTESZT**-et a **06-20-9000-868**-ra (alapdíjas), a vála WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd a tartalmat! (**GPRS** kapcsolat ajánlott!) Polifónikus és valódi csengéseket az ezeket a tartalmak támogató készülékekre tölthetsz le! Ha nem vagy biztos benne, hogy a Te készüléked ilyen, hí élő ügyfélszolgálatunkat a **06-1-422-3490**-es számon!

MONO + POLI CSENGÉSEK!
WAP! 06-90-635-545

MAGYAR POP	Mono	Poli
Bella Levente - Csak a szíved ...	KN28845	KN37678
Crystal - Összetört a szívem	KN28792	KN37593
Desperado - Add nekem az álmod	KN28830	KN37645
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	KN28568	KN37267
Geg - Az élet nem Hollywood	KN28846	KN37680
Rony - Árva fiú	KN28839	KN37665
United - Végső vallomás	KN28716	KN37533
Zséda - Mindhalálig mellettem	KN28823	KN37475
Ákos - Örvény	KN28363	KN37857
Club 54 - Még egyszer	KN28483	KN37095

KÜLFÖLDI POP	Mono	Poli
411 - On my knees	KN28665	KN37378
AHA - Take on me	KN28476	KN37176
Backstreet Boys - Incomplete	KN28836	KN37658
Dido - See you when you are 40	KN28542	KN37231
Gorillaz - Feel good	KN28837	KN37661
O-Zone - Ciao Bambina!	KN28740	KN37571
O-Zone - Despre tine	KN28583	KN37201
Robbie W. - Something beautiful	KN28003	KN37030
Salome de Bahia - Taj Mahal	KN28539	KN37210
Weezer - Buddy Holly	KN28553	KN37244

FILM	Mono	Poli
Harry Potter - Main Theme	KN28668	KN37377
Házibuli - filmzene	KN28645	KN37319
Jóbarátok	KN28749	KN37700
Kill Bill - O ren ishii	KN28585	KN37286
Mission Impossible	KN28144	KN37126
Moho Sapiens - Angyalbőrben	KN28847	KN37675
Rómeó és Júlia	KN28487	KN37147
Star Wars 3 - Battle of heroes	KN28842	KN37657
Szex és New York	KN28773	KN37712
Vuk	KN28321	KN37079

MAGYAR ROCK, METÁL	Mono	Poli
Edda - Isten az úton	KN28833	KN37654
Hooligans - Elkábít	KN28817	KN37607
Hooligans - Királylány	KN28543	KN37702
Hooligans - Nőben a boldogság	KN28841	KN37669
Hooligans - Szenzáció	KN28004	KN37170
Hooligans - Vírus	KN28775	KN37977
Machine Mouse - Játékos	KN28838	KN37663
Supernem - Rendőrsztori	KN28440	KN37932
Supernem - Surfpunk	KN28441	KN37933
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	KN28345	KN37083

KÜLFÖLDI ROCK-METÁL	Mono	Poli
ACDC - Highway to Hell	KN28252	KN37774
Depeche Mode - Home	KN28573	KN37277
Guns'n'Roses - November rain	KN28788	KN37999
Limp Bizkit - Behind blue eyes	KN28351	KN37152
Linkin Park - In the end	KN28254	KN37439
Linkin Park - Numb encore	KN28673	KN37388
Madness - Our house	KN28694	KN37472
Queen - We are the champions	KN28212	KN37158
Rammstein - Amerika	KN28706	KN37507
The Rasmus - First day of my life	KN28353	KN37155

DANCE, TRANCE, TECHNO	Mono	Poli
Daft Punk - One more time	KN28549	KN37815
Danzel - Pump it up	KN28477	KN37180
Danzel - You are all of that	KN28738	KN37547
Dj Tiesto - Rain down me	KN28709	KN37522
Dj Tiesto - Traffic	KN28540	KN37041
Dj Tiesto-Solarstone&Jes - Like a ...	KN28843	KN37673
Dj.Wajko-Dj.Szatmári - Balatoni nyár	KN28840	KN37653
Kistehén Zenekar - Szájber gyerek	KN28753	KN37569
Naksi-Brunner-Budapest száll	KN28493	KN37192
Scooter - One always hardcore	KN28687	KN37469

MAGYAR RAP, R'N'B	Mono	Poli
Belga - Gyere kislány, gyere	KN28844	KN37677
LL Junior - Vigyázz	KN28657	KN37360
Majka - Mondd ami fáj	KN28835	KN37649
Majka - Tündi-bündi	KN28575	KN37281
Sub Bass Monster - 4 ütem	KN28435	KN37927
Sub Bass Monster - Gyulafirátot	KN28436	KN37928
Sub Bass Monster - Nincs nő, ...	KN28437	KN37929
50cent - Candy shop	KN28737	KN37545
D12 - My band	KN28297	KN37087
K-Maro - Femme like you	KN28704	KN37513

VALÓDI CSENGÉSEK!
06-90-629-444

HANGEFFEKTEK	kód
báránybégetés	KN16023
böfögés (szörny)	KN16097
brekegés	KN16021
cicanyávogás	KN16110
cross motor gyorsul	KN16913
FORMA 1 grand prix	KN16140
gépelés írógépen	KN16027
I'm your Dj	KN16984
játékgép hangkavalkád	KN16028
kacsahápogás	KN16022
klasszikus vekkerhang	KN16096
kutyaugatás	KN16095
Lenin hangja	KN16051
lézerpisztoly	KN16113
malacröfögés	KN16049
női nyögés	KN16024
nyerítés	KN16114
Porsche	KN16026
Racemotor ducati	KN16142
rugó hangja	KN16115
Star Wars Lézerkard	KN16048
streetracing	KN16141
szellentés	KN16019
Wc-öblítés	KN16020
EREDETI POÉNOK - HOFITÓL!	
Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?	KN16046
Hofi - Gondolj ... - Pénzért mindent!	KN16047
KÜLFÖLDI ZENÉK	
Milk and Sugar - Love is in the air	KN16006
O-Zone - Dragostea din tei	KN16001
Panjabi MC - Yogi	KN16031
SLÁGEREK	
Hofi - Okosabban kéne félni	KN16091
Hofi - Piál a föld	KN16011
Hofi-Koós - Ott a farka	KN16103
KFT - Afrika	KN16138
Vámosi János - Csinibaba	KN16109
DANCE	
Bon Garcon - Freek you	KN16130
Daniel Hoppe-Paul King - Love ...	KN16131
Dred - Csak a hold	KN16132
Erős vs. Spigiboy - Rég várok ...	KN16134
Erős vs. Spigiboy-Fresh - Karnevál	KN16133
Global Deejays - What a feeling	KN16135
Hamvai P.G.-Hauber - A vágy ...	KN16136
Karányi - Álomszép	KN16137
Spankox - To the club	KN16139
Danzel - Pump it up	KN16000
Kistehén Zenekar - Szájber gyerek	KN16987
MAGYAR ZENÉK	
Edda - Éjjel érkezem	KN16010
Edda - Gyere őrült	KN16986
LL Junior - Fullon vagyok	KN16015
LL Junior - Gettósztár	KN16041
Való Világ	KN16035
Bonanza B.-Live - Valami véget ért	KN16039
Ganxsta - Gerilla Funk	KN16032
Groovehouse - Ha újra látom	KN16037
Irigy Mirigy - Becsi-becsi-nálok	KN16012
Irigy Mirigy - Nem élhetek pia ...	KN16013
Irigy Mirigy - Száz utasnak 50 a fele	KN16014
Anima Sound System - Tekerd	KN16086

HIHETETLEN AKCIÓ
TÖLTSD LE MOST bruttó 300 Ft-ért!



Küldd a **KNSZINES** szót a **1784**-re! (színes háttérkép)

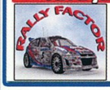
Irigy Hónaljmirigy: NUMERAKIRÁLY

Küldd a **KNMONO** szót SMS-ben a **1784**-re! (mono csengőhang*)

Küldd a **KNPOLI** szót a **1784**-re! (polifónikus csengés)

RALLY FACTOR

Java játék csak bruttó 500 Ft-ért!



Küldd a **KNJAVA** szót a **06-90-635-545**-re!

FANTASZTIKUS JAVA játék FÉLÁRON!!!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK
06-90-635-545

járművek – sport



KN665477 KN665457 KN665029 KN664233 KN6642
KN664230 KN660598 KN660421 KN660300 KN6602
KN660214 KN660213 KN660205 KN660203 KN6600

állatok



KN665471 KN665465 KN660616 KN660613 KN6606
KN660605 KN660596 KN660324 KN660309 KN6600

nyár – szerelem



KN665428 KN665426 KN665093 KN665092 KN6650
KN662221 KN662220 KN662213 KN660422 KN6602
KN660108 KN660095 KN660094 KN660093 KN6600

L'AMOUR SMS



Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!
Regisztráld magad a megújult L'amour társkeresőnkben! Küldd el SMS-ben a **KNREG** szót a **1781**-re!
A többiben már rendszerünk segít!

A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 95 Ft/SMS!

Mono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: KN28007 AL *Akciós mono csengés KNMONO AL vagy KNMONO SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

Mono csengés bruttó 500 Ft/SMS vagy bruttó 300 Ft/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang bruttó 500Ft/SMS. Valódi csengőhang bruttó 1000Ft/SMS. Akciós tartalmak bruttó 300 Ft/SMS. Akciós Java játék bruttó 500 Ft/SMS.. Akciós Java játék készülékei: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 series, Sharp GX10, SonyEricsson T6xx series, Motorola V600 series.További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 600. oldalá Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

NYÁRON KÉT ÚJ ÜZLETÜNK

576

NYÍLIK



9. Szeged

2005

augusztus 11

10. Kecskemét

2005

augusztus 25.





www.576.hu

ÉLŐ ÉS...





Mint ahogy az ember nem léphet kétszer ugyanabba a folyóba, úgy nem is írhat két egyforma cikket ugyanarról a játékról sem; más idő, más hely, más elvárások, ugyebár…



Nincs ez másképp a most megjelent Xbox-os Conker esetében sem, ami egyébként a **Conker: Live & Reloaded** nevet kapta. Mivel jó négy éve az N64-es verziót is nekem volt szerencsém tesztelni – sőt egyesek szerint életem legjobb írása volt az említett cikk, pedig dehogy, csak sokat lehetett benne sz*rozni –, talán logikus lépésnek tűnhetett, hogy a grafikailag feltuningolt X-es változatról is én írjak – csak aztán nehogy visszafelé süljön el ez a fegyver…

Elöljáróban viszont lapozzunk vissza egy kicsit a konzoljátékok történelemkönyvében. No nem egészen a ZX Spectrumok idejéig, amikor a *Rare*, még mint Ultimate tevékenykedett, és csodás kis kétdés lövöldéket gyártogattak, vagy a SNES virágkoráig, amikor Donkey Kong tarolt a renderelt figuráival és háttereivel. Nem, most elég, ha csak a Nintendo 64 fénykoráig utazunk vissza – ha volt egyáltalán neki ilyenje, gondolhatjátok. Biztos sokan mosolyogtok most, pedig *volt*, még akkor is, ha ez ide Magyarországra









nem is igazán jutott el. Ebben az időszakban a Rare igen termékyen játékfejlesztőnek bizonyult, és számos „tökéletes közeli” alkotás került ki a kezeikből a nagy N ez idáig utolsó kártyás gépére. Hogy csak a legnagyobbakat említsük meg: Diddy Kong Racing, a mai napig a világ legjobb go-kartos játéka, one playerben egyszerűen verhetetlen. Aztán ott van a Banjo – Kazooie két része, amivel igen magasra tették a mászkálós gyűjtögetős-kategóriában a lécet, és letaszították a trónjáról az addig toronymagas győztes Mario 64-et. Vegytiszta ügyességi platformjáték, elképesztően megtervezett pályákkal, tonnányi mozgás és titok, humoros szereplők, rengeteg poén, iszonyat végigjátszási idő jellemezte mindkét produktumot.

Persze nem csak a mászkálós stílusban tették le a névjegyüket, hanem az akkori konkurenciának egy jó nagy pofont lekeverve piacra dobták az első FPS-üket, a Goldeneye-t, amit később a tökélyre fejlesztett Perfect Dark követett. Mindkét játék a mai napig megállja a helyét, és számomra idáig a legtökéletesebb FPS a Perfect Dark, nyüszítve várom a folytatását. Kevesen tudják, de szintén Rare játék volt a Blast Corps is, ami legalább annyira behatárolhatatlan stílusban született, mint a Conker, de a Blast Corps esetében legalább a cél jól beazonosítható volt: a *totális rombolás*. Aztán jött az igazi aduász, a SNES-en háromszor is taroló Donkey Kong Country „folytatása”, az immár teljesen háromdében pompázó Donkey Kong 64. Elképzelni sem tudtam, miként fogják megfejelni a két Banjo játékot, de a Rare-nek ismét sikerült, és összedobták – túlzás nélkül mondhatom – a történelem legkomplexebb platformerét, ami a mai napig a világ legjobb 3D-s mászkálós gyűjtögetős játéka. Ezt követte az időközben gyors hanyatlásnak indult N64 halálhörgésétől kísérve a Conker’s Bad Fur Day.

A Conkerről a legelső, ami eszembe jut, hogy igazából bármennyit is beszélgettünk róla a spanokkal, sosem sikerült bekategorizálnunk, és belökni egy feliratos fiókba, egy skatulyába. Annyira sokféle feladat és pálya van benne, és voltaképpen annyira nincs benne jóformán semmi komolyabb tartalom, hogy ez a poénokra és gegekre kihegyezett produktum inkább tűnik egy görbe tükörnek, amit a Rare-es fiúk a nagy hollywoodi mozi-ipar elé tartottak, mintsem egy valódi játéknak. *Egy játszható kabaré ez, semmi más*, a leghíresebb filmek paródiája…



Sajnos, amióta a Rare szakított a Nintendóval és átpártolt a Microsofthoz, nem túl termékeny, sőt mindössze egy, azaz *egy darab* játékkal rukkoltak elő: a Grabbed by the Ghoulies-zel, ami szerintem ugyan a maga nemében tökéletes cumó, és egészen újszerű dolgokkal próbálkozott, mégsem lett sikeres szélesebb körben. (Pedig inkább Grabbed, mint We Love Katamary meg Singstar.) Ha egyébként az alkotói válság hátterében a Per-









fect Dark Zero munkálatai állnak, akkor meg van bocsátva minden eddigi késlekedés, unaloműzőnek pedig itt a feltuningolt és combos multiplayer opcióval kibővített Conker.

Úgy látszik Microsoft vaskalaposabb és szigorúbb a főnöki székben, mint anno a Nintendo volt, az N64es változatban ugyanis Conker egy láncfűrésszel vágta ketté az N logot, most viszont csak egy látványos Microsoft gömbbel indít a játék.

Annak ellenére, hogy állítólag a game több ponton is különbözik az elődtől, két kivételtől eltekintve ugyanazt kapjuk, mint N64-es változatban – ha leszámítjuk persze a vizuális orgiát, meg a multiplayer áldást. A játék történetét részletesen nem fogom elmesélni ehhez, tessék fellapozni a régebbi számainkat, amikben ott a teszt, és a végigjátszás is. Röviden a lényeg: egy másnapos mókussal kell hazakeverednünk, akinek igen rossz napja van, és mindenféle „filmes" kalandokba bonyolódik. A sztori persze nem ilyen egyszerű, hiszen két szálon fut, rengeteg az átvezető anim és a kaland, aztán a két fő szál találkozik egymással, és a végén még Berrit, a szexi mókusmacát is nekünk kelljen majd megmenteni az állatok királyától, aki egyébként a Conkerben egy fekete párduc. A párducon kívül még a humor az, ami igazán fekete: benne maradt ugyanis az összes poén, káromkodás, geg, filmes utalás, fekete humor, szarkazmus, irónizmus is a játékban, ami oly egyedivé tette a N64-es eredetit.





Mivel a játék stílusa teljesen behatárolhatatlan, a feladataink is igen eltérőek. Egyszer pisilni fogunk, máskor sz*rgalacsinokat görgetni, bikát lovagolni, denevérként repkedni, világháborús katonaként partra szállni.

Szinte egymást tapossák majd a főellenségek is, akik szintén filmes utalások (Terminátor, Ryan közlegény), ha meg épp nem, akkor valamilyen közbotrányt okozó lények, mint például egy hatalmas éneklő sz*rkupac, vagy szalmakazal, vagy akár maga Drakula gróf...

A figuránkat egyébként külső nézetből látjuk, az irányítás pedig rém egyszerű, külön ki sem térnék rá. Amit mindenképp megemlítenék, azok a B-vel jelölt Context Sensitive padok, amikre ráállva Conker agyából kipattan az isteni szikra, és rájön az elé tornyosuló probléma megoldására. Ez egyébként lehet bármi: dinamittól elkezdve akár vasüllővé is átváltozhatunk, ez mindig az adott szituációtól függ, bizonyos esetekben még új mozgásokkal is bővíthetjük a repertoárunkat. Lényeg a lényeg, a játék csak vizualitásában változott, egyébként két dolgot leszámítva a készítők semmiben sem tértek el a N64-es elődtől, mondom ezt annak tudatában, hogy nem volt erőm végigtolni a cuccot, „másodszorra" ugyanis már kissé unalmasnak tűnt a játék. Az egyik változást rögtön az elején megtapasztalhatjuk, a N64-es eredetiben ugyanis egy palacsintasütő serpenyő volt az alapfegyverünk, ezt itt most egy poén keretében le lett cserélve egy baseballütőre. A másik pedig a mindenhová betelepített és állandóan őrjáratozó szurkálódó tüskésgömbös ellenfelek. Ezekre egyáltalán nem emlékszem az N64-es játékból. (Ha tévednék sorry, az elmúlt négy évben sok víz lefolyt a Dunán.)

Szóval a pályák felépítése, a főmenü (ismét a kocsma az), az ellenfelek és egyéb szereplők, az objektumok elhelyezkedése maradt a régiben, mint ahogy a problémák megoldása sem változott, ezért aztán a régi









N64-es leírást nyugodt szívvel ajánlom a Dobozos Conkert beszerzőknek is.

Ami viszont változott, az a *grafika*. Iszonytató ráncfelvarrás történt a játék háza táján, full totál kiglancolták az egészet. Azt már a korábbi demo pályából is leszűrhettük, hogy az egyik legszebb X-es játékkal lesz dolgunk, ha végre megjelenik, de a végeredmény minden várakozásomat felülmúlta. A szőrős-bozontos újragondolt és tervezett Conker figura elképesztően részletes és élethű, szinte lemászik a képernyőről. Minden egyes helyszínt és szereplőt is a kor követelményeihez igazítottak. Elmesélhetném, hogy milyen eszméletlen a vízfelszín, és Conker úszás közben hogyan tükröződik rajta. Vagy részletezhetném, hogy a második pályán a csűr tetején a szalmatető minden egyes szalmaszála külön le lett modellezve. Egy teljes bekezdésben megemlékezhetnék a robbanásokról, az elektromos kisülésekről, a kamerán szétfolyó esőcseppekről és vérfoltokról, és az egyéb látványos effektekről. Ódákat zenghetnék mókusunk valódinak tetsző szőrmebundájáról, nedvesen csillogó szeméről, a hatalmas pályákról, amiken még a legtávolabbi tereptárgyak sem bújnak ködösítés mögé. De inkább nem teszem. Ezt elmondani úgysem lehet, a mélységélességet a képek nem fogják visszaadni. Szerezzétek be és győződjetek meg magatok arról, hogy igazat mondtam…



…és akkor ti is megtapasztaljátok a rengeteg poént, a humoros párbeszédeket, a telibe trafált zenei betéteket (Drakula gróf kastélyának aláfestő mnyúzikja, és a pelenkás dínóbébi gagyogása rulez!). DE! Ha már játszottatok az N64-es eredetivel, készüljetek fel rá, hogy másodszor már nem üt túl nagyot egyik poén sem, grafikai tuning ide-vagy oda, ugyanazokat a párbeszédeket és feladatokat elsütni a legkisebb változtatás nélkül – még akkor is, ha a szereplőkön és a személyiségükön be lehet tojni –, másodszorra is végignézni, már nem az igazi. *Kétszer ugyanazon a viccen már nem fogsz akkorát röhögni, mit elsőre* – remélem értitek, miről beszélek.

Az első Conker, az nagyon ütött, de ez az „új" X-es port csak azoknak lesz felejthetetlen (ha egyáltalán a mai generáció veszi majd a lapot és a fáradságot, hogy élvezni és értékéhez mérten értékelni tudja játékot), akik belemélyednek a poénokba és odafigyelnek a párbeszédekre, a dumákra, nem pedig csak azt látják a játékban, hogy itt lehet kakálni, ott meg pisilni, és a szóbuborékokban a mondatok fele ki van sípolva, annyi a káromkodás, a tehén meg kiüríti a belét a harmadik pályán, és ez milyen tuti.

Már az oridzsi Conkerben is volt osztott képernyős multiplayer, amit X-en teljesen megreformáltak, és már nem csak egymás ellen, hanem botokkal vállvetve ellenséges bot team ellen, vagy Xbox Live-on a világ távoli pontján élő emberi ellenfelek ellen is játszhatunk.

Van kooperatív mód, és egyfajta sztorival, küldetésekkel megspékelt szóló játék is. A deathmatch pályák szintén egyes játékok vagy filmek alapján lettek kialakítva, ilyen például a partraszállásos, vagy a Castle of Teddisteines (mivel megint csak a gonosz Teddy macik az ellenfeleink), vagy esetleg az, amelyiken a szénágyba befagyasztott Han Solo-t szimbolizáló Párduckirályt kell kiszabadítani. A küzdelem elég látványos és összetett, egyszerre akár húszan is oszthatjuk egymást, a legkülönfélébb nehéztüzérségtől elkezdve egészen a sima szablyákig. Aktiválhatunk gépeket, taktikailag fontosabb helyekre ágyúkat telepíthetünk, járműveket használhatunk, szóval kellően kidolgozott a multiplayer rész, engem mégsem győzött meg igazán (nem úgy, mint a Perfec Dark multija). Az a nagy büdös igazság, hogy egy-két napig biztos le fog kötni a multi. Végigpróbálgatod a halálnemeket, röhögcsélsz, amint a rakéta cafatokra szed, vagy ahogy levágják a fejed, csóválhatod a burád, és szörnyülködhetsz, ahogy sikítozva rohangálsz, mert az ellenfél telibe csűrt a lángszóróval. De ennyi, és nem több. Aki komolyabb botos küzdelmekre vágyik, azoknak már rég megvannak a favorit játékai, a bomba grafika és a poénok nem fognak hatalmas rajongói tábort a játék mögé állítani.

Akiknek egyébként nem túl szimpatikus a mókuscsapat, ők választhatják akár a Teddy-ket is, nagy különbség mondjuk nincs köztük. És bár a játék multiban is külső nézetet használ, itt még inkább az FPS-ekre jellemző két analóg karos irányítás dominál. Szép és jó, no meg poénos a Conker multija, de rátenném a Krisztián életét, hogy senkit sem fog sokáig a képernyő elé ragasztani. Ennél többet vártam, no…

Igaz ez a teljes játékra is: szipi-szupi grafika ide-vagy oda, ez a játék csak azoknak lesz tartós kikapcsolódás, és felüdülés, akik még újszülöttek a témában, és minden vicc az újdonság erejével fogja hasba vágni. A többiek is tehetnek vele egy próbát, hiszen azért ezt a grafikai bemutatót látni kell, de szerintem ők is ugyanúgy járnak, mint én: hamar megunják ugyanazokat a poénokat végigtolni…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem kell, és most nem is tudok teljes mértékben igazat adni a Csipinek. Biztos vagyok benne, hogy a jelenlegi Xbox-os tábor 70%-ának nem volt N64-e, és a Conkerről csak, mint valami legendás őskövületről hallottak. Biztos, hogy ez a játék nagyon oda fog verni a piacnak… legalábbis remélem. Mert bitang jó game. Bárcsak sok-sok más legendás klasszikust is így árírnának!

CONKER: LIVE & RELOADED

MICROSOFT / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

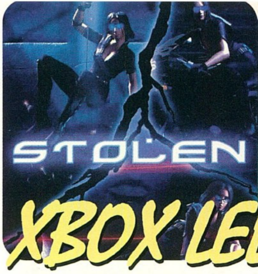
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

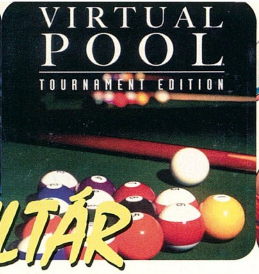
1-16 Játékos, xbox live, system link, dd 5.1, headset

✔ egyedi darab, brutál grafix, millió poén
× amik csak elsőre ütnek, kétszer nem fogod végigtolni a cuccot

8.5 pont

XBOX LELTÁR









STOLEN

A Stolenben egy akrobatikus orosz profi tolvajnőt alakíthatunk, akivel különböző jól őrzött létesítményekbe törhetünk be, hogy értéktárgyakat lovasítsunk meg. Csipi (82. Konzol) elsősorban a MGS-t, másodsorban pedig a POP-ot hozta fel, mint ötletadókat. Ami engem illet, szerintem valóban találunk az MGS-hez hasonló megoldásokat, pl. a térkép, és a cuccokat tartalmazó lebegő dobozok, és a POP-ra is igen hasonlít a vízszintes rúdról való átlendülés, meg néhány ugrabugra, de ez a játék 80 %-ban Splinter Cell. Való igaz, hogy minden hasonló játékot az MGS-re vezethetünk vissza, ám amíg a lopakodás ott csak mint alkotóelem szerepelt, addig a Splinter Cellnek éppen ez a tevékenység határozza meg a lényegét, nem pedig a történet. Másképp fogalmazva, nem az a lényeg,



hogy mi a cél, hanem, hogy hogyan éred el. Ezért tekinthetjük a hasonló játékokat gyakorlatilag sokkal inkább küldetésleveleknek. A Stolent grafikailag a közepes és jó értékelés között helyezném el. A helyszínek nem rosszak, de a karakterek már nem a legszebbek. A kamerakezelés néha eléggé vacak, és a játszhatóság sem mindig a legjobb, pl. az őrök semlegesítése elég vacakul lett megoldva. A mesterséges intelligencia igen gyenge, és a játékmenet is tökölős, ennek ellenére viszonylag ígéretesnek mondanám. Ha kivégezted a Splinter Cell sorozatot, és sem a Thief, sem más egyéb alternatíva (Substance, Tenchu, Hitman) nem érdekel, nyugodtan próbálkozhatsz vele.



MÁS VERZIÓ: PS2

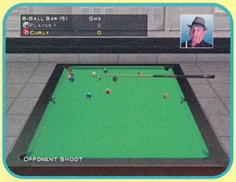
6 pont

VIRTUAL POOL - TOURNAMENT EDITION

A Virtual Pool egy összesen 21 féle játékot tartalmazó realisztikus szimulátor. Éppen ezért először igen csak nehezemre is esett kihámozni közülük a sima mezei biliárdot (8-Ball US1). A karriermódban csak egy konkrét játékot kell kiválasztanunk, így az sem baj, ha a többinek nem is értjük a szabályait. Kezdetben csak a garázsunkban választhatunk ki ellenfeleket, méghozzá aszerint, hogy mekkora a fogadás tétje, és hogy nekünk van-e hozzá elegendő zsozsónk. Később szebb helyszíneken is megmérkőzhetünk. A golyók fizikája és a játszhatóság is nagyon realisztikus, így kisebb gyakorlás után már könnyedén belejöhetünk a



játékba. Az egyetlen problémám, hogy hiába számoltam össze legalább 127 (!) különböző játékost a stuffban, a mérkőzések közben csak egy fotó jelképezi őket, vagyis senki sem áll a levegőben lebegő dákó mögött, és a kisebb biliárdszalon is teljesen üres. Így viszont az ég adta világon semmiben sem nyújt többet a program, mint egy igazi biliárdmérkőzés, úgyhogy nem is igazán nevezném játéknak. Kifogástalan szimulátor tehát, de inkább azoknak ajánlom, akiknek van Xbox Live elérhetőségük, esetleg egyetlen barátjuk sem hajlandó eljönni biliárdozni, vagy snookerezni.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

CAPCOM FIGHTING JAM

Úgy látszik a 2D-s verekedős stílusnak mindig is maradnak hűséges rajongói, mint pl. Wilson bácsi is, úgyhogy amíg ez nem változik a Capcom továbbra is adagolja nekünk a különböző játékok szereplőiből összegyúrt 2D-s bunyós stuffjait. A Capcom Fighting Jam a Street Fighter Alpha-ból, a Street Fighter II-ből, a Street Fighter III-ból, Darkstalkersből, és a Red Earth-ből lát vendégül 4-4 híresebb szereplőt, továbbá helyet foglak még itt egy Ingrid nevű sztárvendég is. A játék jellegzetessége, hogy a szereplők megtartották jellegzetes mozgásukat, és ugyanazokra a speciális támadásokra képesek, mint amiket az eredeti stuffokban hajtottak végre. Erről hamar



meg is bizonyosodhattam néhány mérkőzés után, és az ellenfél sem volt rest változatosan bevetni őket. Egy másik jellegzetesség a „2 VS 2" mérkőzések, melyek nem összekeverendők sem a Tag Battle, sem pedig a Team Battle szabályaival. 2 szereplőt kell választani, és előre meg van szabva, hogy ki, kivel küzd meg. Ha az állás 1:1, azt a mérkőzést kell megismételni, amelyet elveszítettél. A hátterek, és az animációk nagyon tetszetősek, az irányítás pedig nagyon dinamikus. Az Xbox Live opció pluszpont, de lehetett volna több híres szereplő is.



MÁS VERZIÓ: PS2

7.5 pont

LEGO STAR WARS

Kétségkívül a LEGO Star Wars az utóbbi idők egyik legötletesebb alkotása. A stuffban mind a három SW epizód harci jeleneteit végigküzdhetjük, méghozzá egy teljes képernyős kétjátékos kooperatívmódban (a klasszikus haladó verekedős játékok mintájára), ami érdekes módon minden jelenetre vonatkozik, pl. a fogatversenyre is. Habár Dzson szerint (82. Konzol) a játék csak 12 év alatt ajánlott, mi rögtön nekiestünk végigjátszani a Beatrixszal, hiszen a játék nagyon aranyos és magával ragadó. A pályákon nem csak ketten játszhatunk, hanem gyakran féltucatnyi bajtárs is velünk tart, ahogy azt a filmekben is láthattuk. Mindenkinek más speciális tulajdonsága van. A Jedik például tárgyakat tudnak mozdítani, Jar Jar nagyokat ugrik, az ifjú Skywalker pedig be tud mászni szűk réseken, így sok érdekes



logikai feladattal találkozhatunk, nem csak küzdelmekkel.

A játékban legalább 60 karakternek vehetjük át az irányítását. Technikailag talán nem kimagasló darab, de a stílusos LEGO grafika úgy jó, ahogy van. Az űrhajós részek nagyon látványosak, és a hangulat is a helyén van. Boldogan értékelném akár 8-9 pontosra is, de sajnos alig 5-6 óra alatt végigjátszható a három epizód, és valóban kicsit könnyed a játékmenet, bár a fogatverseny elég kemény volt multiban. Aki sokat legózott annakidején, és a SW filmeket is jól ismeri, nyugodtan ugorjon neki egy barátjával.

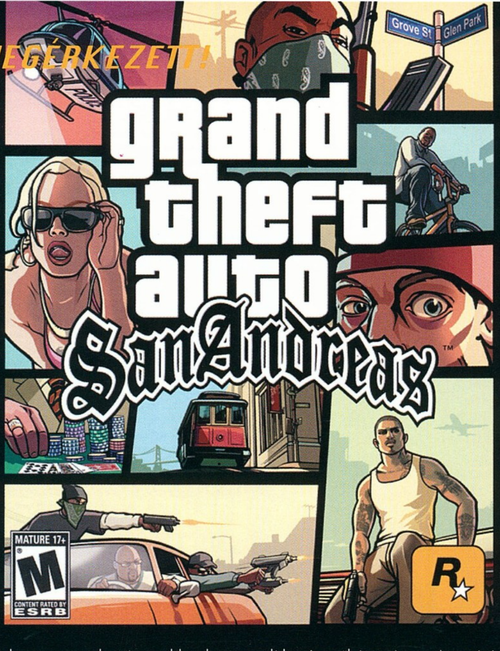
Krisz rajkrisz@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

7.5 pont

VÉGRE MEGÉRKEZETT!



A **Grand Theft Auto: San Andreas** vitathatatlanul a sorozat leggrandiózusabb része, és bár ezzel biztos sokan vitába szállnának, de a tavalyi év legnagyobb durranása is egyben – nálam legalábbis mindenképp elvitte a pálmát, és ezzel szerintem nem vagyok egyedül. Megjelenése – akárcsak a sorozat többi része – igen nagy vihart kavart, és azóta sem telik el úgy hónap, hogy ne hoznák összefüggésbe a játékot a valós életben elkövetett bűncselekményekkel, mint „felbujtót".

A videojátékok erőszakossága, és a valódi bűncselekmények közti összefüggések boncolgatása ezúttal azonban elmarad, egyrészt, mert nem érdekel a téma, másrészt, mert felőlem aztán nyugodtan oszthatják egymást a csávók, ez egy túlnépesedett világ, ahol elkerülhetetlen a konfrontáció, úgyhogy győzzön az erősebb…

A játék nem új, ráadásul nagyjából egy évvel ezelőtt, amikor a *Rockstar* piacra dobta a Playstation 2-es változatot, egy igen ütős cikket olvashattatok róla a Konzolban Liki tollából, (kár, hogy a végigjátszást mind a mai napig sincs befejezve, de legalább már közeledünk a végéhez), úgyhogy nem lesz egyszerű újat írni a pár hete piacra került Xbox-os változatról, úgy, hogy az ne fulladjon ismétlésbe és unalomba.

Azok kedvéért, viszont akik teljesen járatlanok a témába, mindenképp megemlítendő a késés prózai oka: a Sony ez idáig minden Grand Theft Auto játék esetében mélyen a zsebébe nyúlt, és kicsengette a Rockstaréknak az exkluzivitásért járó összeget. Ez így történt az SA-nál is, ezért jelenhetett csak meg idén júniusban a PS2-es változatot követően egy évvel a Xbox-os és a PC-s átirat. A játékos társadalom általában rühelli a késést, mindent akar, ott és azonnal, mégis úgy érzem, hogy a *GTA játékok esetében a Doboz tulajdonosok jártak jobban*, még akkor is, ha ezek az egy éves kényszerszünetek igen hosszúnak tűnhettek, mert minden egyes Xbox-ra kiadott Grand Theft Auto szebb volt, jobb volt, hibátlanabb volt, mint a PS2-es változatok.

Ez természetesen jelen cikk tárgyára, a San Andreas-ra is igaz. A most megjelent port – hasonlóan az elődökhöz – igen jól sikerült, igényes darab, hozzáigazítva a Microsoft gépének technikai tudásához. Mivel a PS2-es változatot már jó háromnegyed éve végigtoltam, úgy gondoltam, hogy a teszteléshez nincs szükségem végigböngészni a rajongói oldalakat, ahol tényszerűen felsorolják a konkurens gépekre megjelent verziók különbségeit, egyszerűen elég, ha a bepattintom a játékot a dobozba, és az érzéseimre hagyatkozom. (Akit egy átfogó játékteszt érdekel, az inkább lapozzon, vagy lapozza fel azt a számot, amiben a már említett GTA SA cikket megtalálja.)

Az első és egyik legfontosabb pozitívum, hogy Xbox-on nem vagyunk rákényszerítve a DVD-meghajtóról való játékra, hanem a játék egészét felpakolhatjuk a merevlemezre is. Ennek súlyát leginkább azok érzik, akiknek esetleg a San Andreas tette tönkre a Playstation 2-jüket. A játék szakított a régebbi részekben megismert „betöltök egy adott városrészt, majd onnantól kezdve már csak a rádióállomások és egyéb hangok olvasgatására használom a meghajtót" metódussal. A game ugyanis a játékidő teljes egésze folyamán végig az első perctől kezdve az utolsóig masszírozza a lemezt, azaz folyamatosan tölti be a tereptárgyakat, a forgalomban résztvevő járműveket, a gyalogosokat, a rádióállomásokat, meg a többit…

Aminek az lett a vége, hogy a gyengébb, vagy leharcolt olvasófejjel rendelkező gépek szépen beadták a kulcsot (ahol én vettem, legalább volt annyira gerinces az eladó, hogy figyelmeztetett: két-három óra játék után legalább egy órát pihenjen a gép). Ezt a problémát az Xbox verziónál elfelejthetjük, mint ahogy a vinyós játéknak köszönhetően a töltési idők is lerövidültek. Ez jól megfigyelhető mondjuk a kajáldákban (a tálcák kicserélése sokkal gyorsabb), a fodrászoknál, vagy a ruhaüzletekben, hogy csak néhány szembeötlő példát mondjak. Sokan persze erre azt mondják, hogy lényegtelen, de nekem igenis számítottak ezek az apróságok is.

A játék sokkal szebb, mint a PS2-es változat, ez gondolom nem újdonság, még akkor is, ha a PC-s verziót nem éri utol, ami szintén nem meglepő. Persze ekkora terület lemodellezésénél a teljes élsimításról le kell mondanunk, de a végeredmény még így is nagyon impresszív, a figurák textúrái sokkal életszerűbbek, sokkal kerekdedebbek, és mozgás közben is az izmok jobban imitáltak, mint PS2-ön. Ez a fejlődés ugyanúgy igaz az autókra és a környezetünkre is: részletesebb objektumok, apró – a PS2-es verzióból hiányzó (pl.: a mindenfelé szétszórt kartondobozok) – színesítik az összképet. Néhány helyen brutálisan szembeötlő a két verzió közti különbség: elég, ha csak CJ házának konyhapadlóját, vagy a „mekikben" a padlón szétszórt szívószálakra ráfigyelünk. Főleg nagy, jó minőségű képet adó TV-ken figyelhető meg jól a fejlődés. Mindenképp nagy pozitívum még az is, hogy saját zenéket is felpakolhatunk a vinyóra, aminek a hangulatfokozó voltát gondolom nem kell külön részleteznem.

A mozgás és a sebesség érzése is sokkal folyamatosabb, és ellentétben a PS2-es változattal Xbox-on csak nagyon ritka esetben szaggat be a játék, és ez is inkább csak a nagy, szabad, városon kívüli helyszínekre jellemző. Messzebb látni, a tereptárgyak és a járművek előbb kerülnek a látóterünkbe, épp ezért korábban reagálhatunk az adódó szituációkra. Ugyanakkor a talaj pop-upja (tudjátok, a részletes aljnövényzet megjelenésére gondolok) benne maradt a játékban, azaz a növényzet mindig előttünk bontakozik ki, ami kicsit ront az összképen.

Kétnapi játék után (a teljes térkép felderítve), igazán játékmenetbeli különbségre nem akadtam, tehát szinte száz százalékban használhatják a korábban megjelent tesztet, és a végigjátszást is a játékhoz az Xbox tulajok is.

Három apró hibára azonban mindenképp felhívnám a figyelmeteket, mert bár a játék tökéletes, mégsem hibátlan. Az egyik, hogy az Xbox-os változatban is – a PS2-es hasonlóan – szintén túl érzékenyre lett bekalibrálva a repülő alkalmatosságok irányítása, magyarul szinte élvezhetetlenek a repkedős feladatok, olyannyira az irányításra kell koncentrálni. A másik, amiről a Liki nem tudhatott a teszt megírásakor, mert valószínű, hogy időhiány miatt akkor még nem jutott el a játék végére, az az, hogy a game utolsó felvonásában nagyon sok az időhúzó küldetés, amikben egyik városból a másik város legtávolabbi pontjába kell elhajtanunk, és ez hosszútávon bizony eléggé megviseli az ember idegeit. Az utolsó pedig a szokásos túl sok egyforma kocsi egy helyen effektus. Ez bizony benne marad a dobozos portban is…

Ettől függetlenül persze a játék maximális tízpontos cumó, és minden Xbox tulaj elkönyvelheti magában, hogy megérte a hosszú várakozási idő, mert egy minden porcikájában tökéletesített játékot kapnak kézhez.

(Külön jó hír még az is, hogy mint eddig minden részhez, hamarosan letölthető lesz a San Andreas-hoz is a magyarosítás, amit aztán csak szépen be kell másolnunk a vinyón a megfelelő könyvtárba, és már nyomhatjuk is ékes magyar káromkodásokkal a játékot. Kell ennél több?)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Na, hát most aztán tényleg nem panaszkodhatnak az Xbox-osok… sem a játékra, sem Csipire. Vagy esetleg még ebben a 6200 karakterben is van valami, ami szúrja a véresen habzó szájú okostojások érzékeny mimózalelkét…? :) Tényleg, az ejtőernyős ugrást próbáltátok már a játékban? Naaaggggyon király!

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

ROCKSTAR

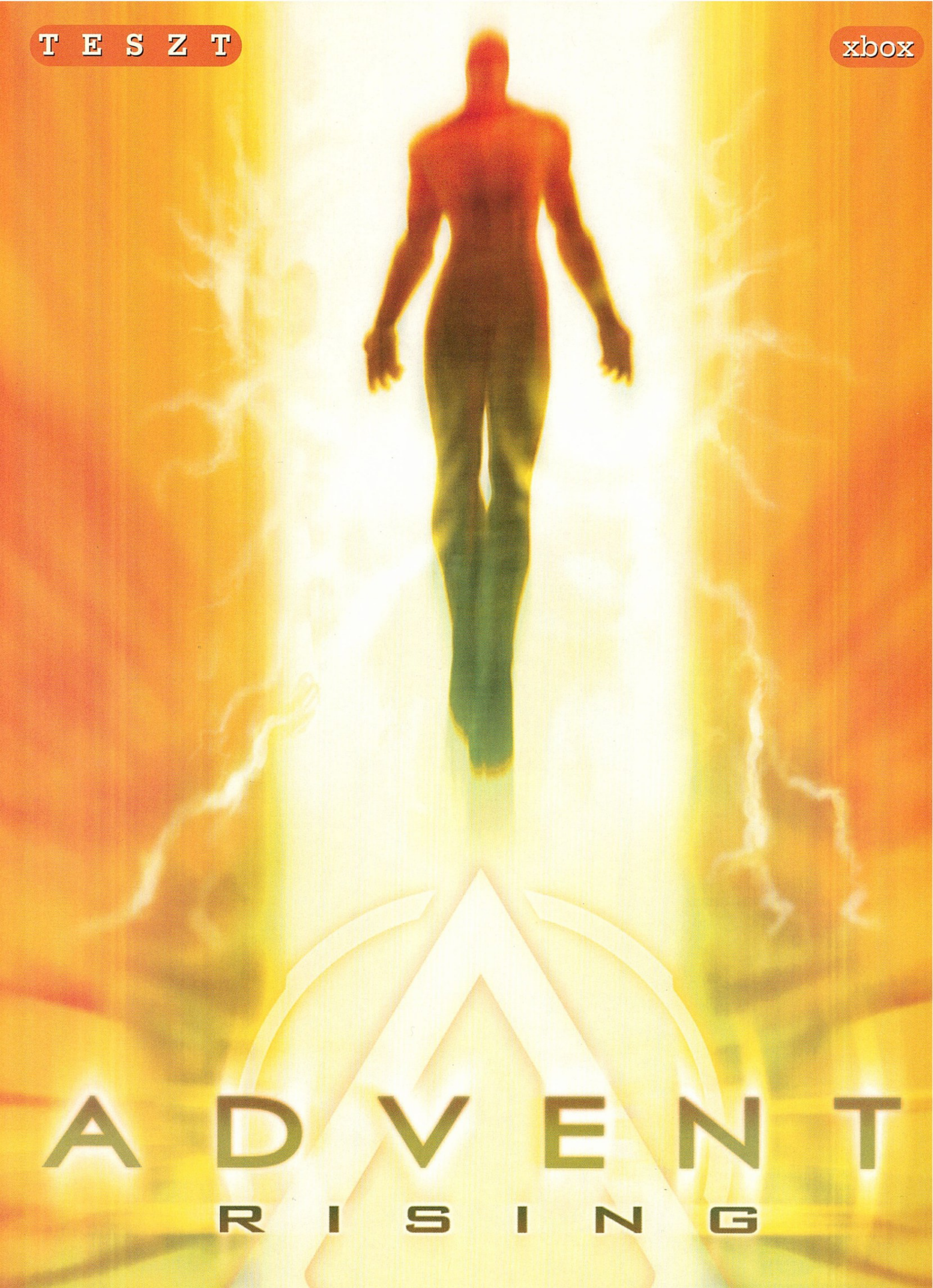
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, dd 5.1, 16:9

✔ jobb szebb hibátlanabb
× néhány kisebb bibi

10 pont


ADVENT
RISING

COPY / PASTE

Még elsőjátékos fejlesztőként sem ismeretlen a *GlyphX Games* a szakmában, az elsősorban játékillusztrációk, valamint animációk készítésére szakosodott stúdió olyan nem kis címeken hagyta ott ujjlenyomatát, mint a Diablo II, Vampire the Masquerade, Unreal II, hogy csak pár fontosabb stuffot említsek a sok közül. 2005 számukra a továbblépés éve, hiszen saját fejlesztésű monumentális kaland-akció trilógiájuk debütáló epizódja a napokban látott napvilágot a Majesco Games gondozásában. Én már a – ha emlékeim nem csalnak – Jade Empire extrái között fellelhető trailer-gyöngyszem alapján éreztem, hogy itt valami egészen elképesztő dolog készül a háttérben megbújva, ezért a korai netes értékelések szó szerint hidegzuhanyként értek: akárhol is olvastam utána, mindenhol egy bugos, nehézkesen játszható, a gameplay-ben semmi újat felmutatni nem tudó, rövid játékról szólt a fáma. Egyedül Martin tartotta bennem a lelket, amikor elővezette hogy „tudod egy híres sci-fi író műve alapján készült hatalmas űrcsatás cuccról van szó"! Az igazat megvallva akkor még nem tudtam, hogy mennyire nehéz lesz nem is magának a recenziónak, hanem a pontozásnak az elkészítése. Nem mindennapi programról, egy tudományos-fantasztikus trilógia nyitó részéről van szó – melynek forgatókönyvét nem más, mint maga Orson Scott Card neve fémjelzi –, ugyanakkor a játék hibái konzolos körökben legalább ugyanennyire nem mindennapiak, nem elfogadottak és nem elfogadhatóak. Ha haraggal nem is, de keserű elégedetlenséggel a szívemben mondom: hova jutunk, ha már konzolon is on-line letölthető patchek formájában üti fel a fejét egy-egy bugfix – mint ahogyan az ezen játék esetében is várható...

O S C / HALO

Nem véletlenül választottam a „klón támadása" alcímet a cikkemnek. Ez a játék bizony egy szemmel láthatóan a HALO-ból összeharácsolt plágium. De még micsoda plágium: ha a HALO folytatása csak fele ennyire élvezetes, látványos, összhatásában meggyőző lett volna, akkor simán dobtam volna rá a tíz pontot!

Kezdjük ott, hogy a világ, amelyben a történet játszódik olyan idegen lényekkel van tele, melyek karakterdesignja egyértelmű hasonlóságot, sőt rokonságot mutat a fent említett Bungie termékben szereplő lényekével. A kezdeti fázisban Ethan Wyeth, a messze földön híres vadászpilóta és öccse, az egy küldetése erejéig másodpilóta szerepet betöltő fiatal dude (azaz a játékos) nézőpontjából lehetünk szemtanúi, amint az emberi faj csírájának kiirtására felesküdött Seeker faj az univerzum minden egyes zugát végigpásztázva megkezdi tisztogató akcióját, mely akció keretén belül az egyik telepesek lakta kisbolygót – le kell lőnöm a poént – meg is semmisítik. Ekkor szerencsére már felvette a diplomáciai kapcsolatot a szintén idegen, de békés szándékú Aurelian fajjal az emberiség, így főhőseink egy speciális fordítókristály segítségével szőnek tervet a Seekerek elleni visszavágás lehetséges alternatíváira. A harc tehát elkezdődött, a galaktikus invázió megfékezésének lehetősége pedig a Tisztelt Játékos kezében van.

Lássuk hamarjában az általam felfedezett, vagy felfedezni vélt plágiumokat, lopott elemeket szép sorjában. Mint azt már említettem a karakterdesign egy az egyben HALO. A lények felépítése bár nem annyira meseszerű, mint azt a legendás Master Chief kalandokban tapasztalhattuk, de első ránézésre feltűnő a hasonlóság a Seeker, Aurelian fajok egyes képviselői, valamint a Covenantot alkotó teremtmények között. Arról nem is beszélve, hogy egy vallási vonal is szépen beépítésre került, amit a HALO második részében már tapasztalhattunk. Nem mehetek el szó nélkül a pályák felépítése mellett sem. Félretéve most azt, hogy minőségében milyen, az űrbázis-belsők, nyitott terepszakaszok nem kizárólag nyitottságuk mértéke, hanem az őket felépítő grafikai elemek által is sejtetni vélik, hogy mi volt a forrása az ötleteknek a játék tervezési szakaszának a folyamán. Az óriási, ég felé emelkedő lézernyalábok, roppant méretű, ötszög alakú épületek, az üvegfolyosók hada, a liftek, de szinte minden egyes kis elem, kiszögellés a deja vu érzését erősítette bennem. Ennyire látványosan azért talán nem kellett volna nyúlni... és akkor ott vannak a fegyverek (idegenekéi és emberekéi egyaránt), a használható földi, légi és űrjárművek – melyekből természetesen ki lehet rángatni a vezetőiket; most már tényleg ki kellett mondanom, hogy egyetlen épkézláb, önálló ötletet sem tudtak felmutatni a designerek. Szerencsére az ötleteket nem pusztán ellopták, hanem tovább-, sőt összhatásában talán közel a tökéletességig gyúrták, melynek eredményeképpen a jelenlegi konzolgeneráció eddigi legmonumentálisabb sci-fi armageddonját sikerült találniuk valami egészen elképesztő, általam eddig még semmilyen platformon nem látott formában.

PSI

Tekintsük át nagy hamarjában az irányítást, hogy azután elemezhessem a játék két arcát: a nagy volumenű, világmegváltós interaktív-fantasztikumot és a példátlan módon bugos, hibák garmadáival teli játékot. Dióhéjban: jobb karral kamerapozícionálásra, bal karral a karakterünk mozgatására van lehetőségünk (ha még nem említettem volna külső nézetből irányítjuk kedves főszereplőnket). Az A az ugrás, a B a bunyó, tehát a lényekkel való közelharc, az X a bal-, az Y pedig a jobb kéz választó gombja, melynek a fegyverek felvételénél, tulajdonságok kézre állításánál lesz szerepe. A











két ravasz értelemszerűen a bal, illetve jobb kézbe helyezett fegyver vagy PSI tulajdonság – akár együttes – használata (két újabb lopás: PSI Ops tulajdonságok és HALO kétkezes fegyverhasználat). A fehér gomb a gránát, a d-pad pedig a tulajdonságok kiválasztása. Gyorsan fussuk át milyen extra, a kezdetben az Aurelian fajtól kapott, majd később önállóan elsajátítható psi-tulajdonságokkal vértezhetjük fel magunkat...

Aeon pulse: olyan, mint egy óriási ionágyú, közepes sebzéssel. Látványos, de nem a legjobban használható lények ellen (a repülő szerkezetek ellen viszont hatásos).
Lift: tárgyak, lények mozgatására, levitáltatására alkalmas, rendkívül hatékony tulajdonság, tucatszám dobálhatóak vele az ellenségek a mélyűrbe.
Negate: pajzs. Energiapajzsot hoz létre ideiglenesen, mellyel az egyetlen baj az, hogy a nagyobb lövedékek bizony áthatolnak rajta. Nem alkalmaztam a játék folyamán.
Shatter: beteg dolog, én mondom, az ellenségek plazmajéggel való fagyasztását teszi lehetővé, melynek eredményeképpen a kiszolgáltatott ellenséggel könnyen elbánhatunk.
Surge: az útjából mindent eltakarító energianyalábnak csak lényeknek, hanem tárgyaknak az utunkból való azonnali eltávolítására is alkalmas. A legjobban használható, lethal weapon a tulajdonság, szinte ennek az egynek a használatával játszottam végig a programot.
Timeshift: időugrás, használatával karakterünk kisebb dimenzióugrást hajt végre, így gyorsabban tud haladni, illetve nagyobb biztonsággal térhet ki az ellenségek kereszttüzéből.

Két dolgot érdemes tudni: az elsajátítható tulajdonságaink a használatuk során egyre magasabb szintre emelkednek, magyarul jobban sebzővé, hatékonyabbá válnak. A másik fontos dolog, hogy a képernyő bal sarkában látható psi-enegiacsík (a jobb alsó sarokban látható életerő-oszlophoz hasonlóan) mindig újratöltődik (like in HALO). A nagyobb ellenségeknél alkalmazható taktika tehát az, hogy ha túlzottan megsérültünk, akkor egy ideiglenes búvóhelyen kivárjuk, míg teljesen visszatöltődik az energiánk.
Kézifegyverek is szép számmal akadnak a játékban, idegenek és emberi faj által gyártottak egyaránt. A pisztolyok (H.A.Z.E., Faust, Talon) és a nagyobb kaliberű géppuskák, gépágyúk (Darkfire, Discord. Kaull, XJ9, Fury, Stalker) mellett természetesen gránát, páncélököl (Talmage) és rögzített lézerágyú-állás is használható, ez utóbbi a legjobban sebző, legdurvább cucc.

FACE / OFF

Nem láttam még bugosabb játékot az Advent Risingnál. Több alkalommal kényszerültem a menet közben automatán aktiválódó (HALO) checkpointokat újratölteni, mert nem aktiválódtak olyan scriptelt események, melyek lehetővé tették volna a továbbjutásomat egy-egy pályaszakaszon. Volt olya, hogy egy teremben csak akkor nyílt ki az ajtó, amelyen tovább kellett volna mennem, ha hagytam, hogy lezáruljon az ajtó, ahonnan jöttem. Amikor az ajtóból állva, néha az előző pályaszakaszra vissza-visszamenekülve lőttem ki az ellenségeket egyszerűen nem nyílt ki az az ajtó, ami a továbbjutásomhoz feltétlenül szükséges lett volna. Számával vannak olyan helyek, melyekbe visszafordíthatatlanul be lehet ragadni: legyen szó akár dzsippel, tankkal (kénytelen vagyok hangsúlyozni, HALO-lopás), vagy akár gyalogszerrel való közlekedésről. *Mennyit anyáztam, el nem tudom mondani.* Szintén hihetetlen volt számomra, mikor a szövetséges idegen lények, melyek kísértek egyszer csak megálltak egyhelyben és nem jöttek tovább velem, csak újrajátszással tudtam rávenni őket az út folytatására. Tucatjával akadtam többször újraaktiválható, de nem működő liftekre, ezek szintén sok fejtörést okoztak számomra, hisz még az első fél tucat bug és újratöltés után sem voltam teljesen tudatában annak, hogy ez az egyik legbugosabb játék, amit valaha is láttam. Bátran mondhatom tehát, hogy amennyiben bármilyen kis részen elakadtok a játékban mérlegeljétek, hogy megéri-e egy visszatöltést megreszkírozni, hiszen lehet, sőt nagyon valószínű, hogy nem ti vagytok a hülyék, hanem egészen egyszerűen egy bugba botlottatok... Az egészben az a legszomorúbb, hogy mint azt már említettem NAGYON nagy a valószínűsége egy esetleges Live! bugfixnek... szégyen. Az irányításról inkább nem mondok semmit, az első fél órában, a traning rész közben épphogy csak nem vágtam a földhöz a joyt, pedig nem szokásom... szerencsére azért adtam – több – esélyt a játéknak és nem bántam meg.
Az érem másik oldalán vannak a zenék és a hangok.



ORSON SCOTT CARD GYORSTALPALÓ

A könyvkiadással először a tudományos-fantasztikus műfajban találkozott (Hot Sleep és Capitol novellák), belekóstolva a fantasy-be is (Songmaster). Mégis talán legismertebb műve a Végjáték (Ender's Game), ami az 1985-ös publikálása óta az egyik legnépszerűbb sci-fi regény. Mind a Végjáték, mind pedig folytatása, a Holtak szószólója (Speaker for the Dead) megkapta a Hugo-díjat és a Nebula-díjat is, ami Cardot az első (és 2004-ig az egyetlen) olyan szerzővé tette, aki egymás utáni években mindkét díjat elnyerte.

Művei azonban nem csak sci-fi regényekből állnak. A Lost Boys, Treasure Box és Enchantment regényei, a Mélység című James Cameron filmből regényváltozata, a Teremtő Alvin sorozat és a Pastwatch alternatív történelme, vagy a Doug Chiang-gal, a Star Wars művészével együtt alkotott Robota mind újabb és újabb oldaláról mutatják be az írót.

Írásait részletesen kidolgozott szereplők és morális kérdések jellemzik. Ahogy Card nyilatkozta: „Mindannyiunkat foglalkoztatnak az erkölcsi kérdések, nemesség, tisztesség, boldogság, jóság a dolgok, melyek az életben számítanak, de tökéletes tisztaságukban csak a regényekben mutathatóak be."

Regényeinek egy része, mint a Stone Tables (Kőtáblák), ami a bibliai Mózes prófétáról szól; a Women of Genesis (A genezis asszonyai) trilógia; a The Folk Of The Fringe történetek; a Szentek, mely a Mormon vallás úttörőiről szól mind kifejezett vallási témára épülnek. Más műveiben a mormon hit hatásai kevésbé nyilvánvalóak: a Homecoming és a Teremtő Alvin sorozatok részben a Mormonok Könyvére, és a vallás alapítójának, Joseph Smith-nek életére épülnek, de a többi műveiben is megfigyelhetőek a mormon világnézet finom alkalmazása (mint amilyen például a Végjáték sorozat későbbi részeiben Xenocide (Fajirtás) és Children of the Mind (Az elme gyermekei) szereplő, minden élőt átszövő szálak, vagy az élet és halál kérdései).

(forrás: Wikipedia)



láttára lejátszódó, és sajnos a főszereplő, illetve az emberi faj számára beláthatatlan következményekkel járó Exodus: a vizuális összhatásba értelmetlen lenne belekötni, csak a felületes, egyszeri szemlélő privilégiuma az, hogy ne vegye észre a játéknak a filmek és a videojátékok határmezsgyéjén való csodálatos táncát. Ha figyelembe vesszük, hogy az átkötő animációk garmadájában látható, óriási tereken játszódó monumentális csaták interaktív részesei lehetünk, akkor bizton állíthatjuk: hiába a sok bug, a hangulat győzött.

NEHÉZ ÜGY

Nem akarom túlmagyarázni a dolgot, de nem árt ha tisztázzuk, hogy a legjobb sci-fi játékok egyike miért csak hat pontot ér. A grafikai és hang bugok külön-külön egy-egy egész ponttal húzták le a játékot az elszámolás során, két pontot viszont simán megért az irányíthatatlanság mértéke, illetve a sok kis egyéb bug, amely pályák többszöri újrajátszását követelte meg. Szomorú vagyok, mert félelmetesen jó a hangulata ennek a játékmenetében egyébként semmi újat felmutatni nem tudó játéknak. Egy egyszerű, de monumentális lövölde, a HALO által kitaposott úton. Remélem, hogy az Advent Rising a hibái ellenére is sikert fog aratni és remélem, hogy a következő két rész is el fog készülni. Remélem továbbá, hogy a Majesco legközelebb nem sürgeti a projekt mielőbbi befejezését és így az alapos tesztre és bugfixre is megfelelő mennyiségű idő fog rendelkezésre állni...

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

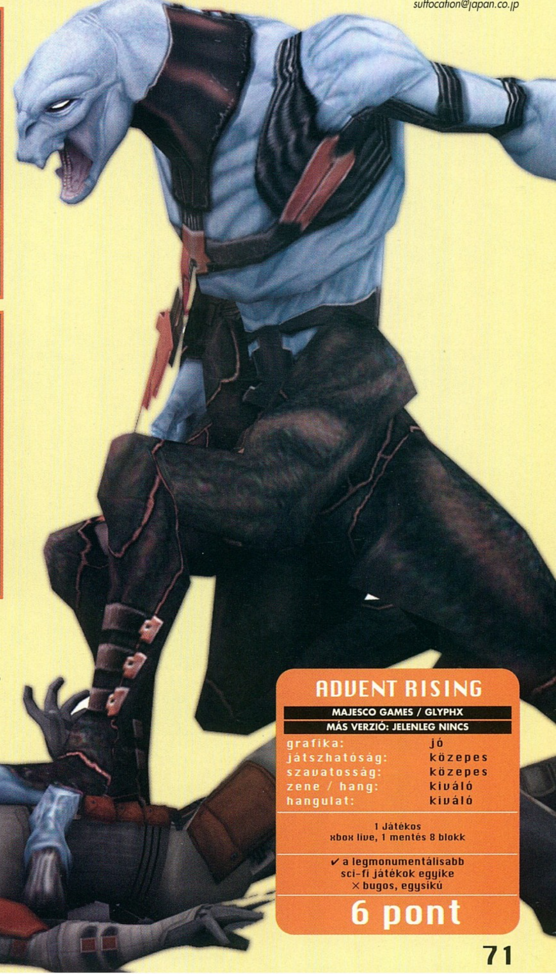




A hangok iszonyatosan bugosak, hasonlóan a játékmenethez és a grafikai elemekhez, halkulnak, hangosodnak mindenféle megmagyarázható ok nélkül, esetenként kimaradnak vagy menet közben csak úgy eltűnnek, sajnos még csak azt sem mondhatom, hogy a forrásuk minősége jobb a közepesnél. UGYANAKKOR a zenék a legjobbak, melyeket játékban eddig hallottam. Csodálatosan megkomponáltak, mélyek, érzelmeket korbácsolóak, egyszerűen fantasztikusak. Hasonlóan kell hogy nyilatkozzak a grafikáról, amely egyszerűen félelmetes. Az egyes elemeket ha megnézzük talán elnagyoltnak tűnhetnek, de ami lejátszódik a szemünk előtt az talán példa nélkül álló: világok tűnnek el a szemünk láttára és mi ezeknek az eseményeknek mind-mind részesei vagyunk. A hatalmas, szétszakadó űrhajóból való menekülés, az annak az éppen tengerbe süllyedő roncsában való mentőakció olyan hihetetlen élményeket nyújtott, hogy csak tátottam a szám. Nem kevésbé taglózott le a dzsungelben, templomban játszódó sok kis movie-val szabdalt, rövid részekre osztott akcióhullám, a szemünk

MARTIN BELESZÓL!

Úgy adtam oda a játékot Dae-nek, hogy ez itt a videojátékok 2001 Űrodüsszeiája. Úgy látszik, nem is mondtam nagy hülyeséget... Fele részben briliáns, fele részben csapnivaló sz*r. Pont, mint a film!



ADVENT RISING

MAJESCO GAMES / GLYPHX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

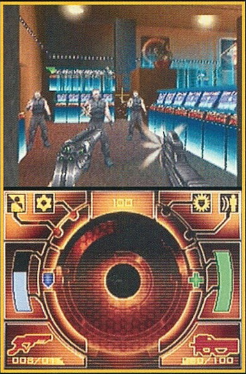
1 játékos
xbox live, 1 mentés 8 blokk

✔ a legmonumentálisabb sci-fi játékok egyike
✕ bugos, egysíkú

6 pont

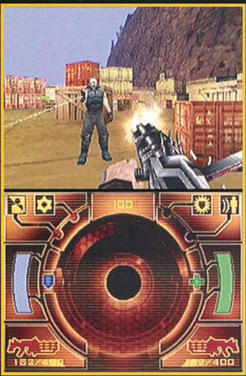
SERIOUS (ARANY)SAM





Nagyon szeretjük a 007-es ügynököt: nem csak azért, mert egy valóságos ikon, Mario, Mickey Mouse és Ronald McDonald után a földkerekség egyik legismertebb védjegye/szereplője. Sármos, rettenetesen humoros és hihetetlenül kalandvágyó, pont olyan, mint amilyenek a legtöbben szeretnénk lenni, ám soha sem érhetjük el: virtuálisan azonban adott a lehetőség a brit szuperkém bőrébe bújni – kár, hogy ezúttal nekünk csak a maradék csont, az alteregó jutott.

Felesleges lenne szót pazarolni a Rogue Agent nagykonzolos fogadtatására, a produktum kapott hideget, meleget (főleg az előbbiből jutott ki nekünk), tegyük hozzá: *jogosan*. Az N64-es klasszikushoz és úgy zusammen bármely FPS-hez viszonyítva harmatgyenge alkotás volt. Sz*rból nem lehet várat építeni, ez pedig játékkészítésre hatványozottan igaz, így nem meglepő, hogy gyatra alapanyagból ilyen abszolút feledhető szingli élmény kerekedett ki. A negatívumok sorát nyitva emlékezzünk meg a stílus hajnalán elfogadottnak számító, manapság már igencsak kellemetlen szájhúzásra késztető, szó szerint egy sémára épülő ellenfelekről (urambocsáss, 3-4 skint variál a játék a sztoriban, mielőtt még megkövez a JB rajongótábor), a gép képességeihez méltó, mégis rettenetesen kínos ásóval – kapával – csákánnyal kivájt és a négyszögletes testek fogalmát maximálisan kimerítő „pályákról",



Osszunk, szorozzunk, ez eddig úgy két pont, akkor meg mi a szösz indokolja az értékelő boxban lévő magas számot? A multiplayer drágáim, a többszereplős ÉLMÉNY, a „levegőn át zajló" (Krisztián után szabadon) wifi csatározás. A programot ezen aspektusból szemlélve nem érheti szó a ház elejét, Nintendo hálózat ide vagy oda, semmi sem érhet fel azzal az élménnyel, mikor az ember egy ismerőse arcát keni el, akár többször is. Erre pedig itt bőven van lehetőség, akár egyetlen játék birtokában is maximum nyolc humán player eshet egymás torkának, 4 módozat keretében, mely mind a klasszikus öldöklést, mind a csapat alapú tevékenységeket, mind a védendő / megtámadandó objektumok lehetőségét felöli. Amennyiben épp nincs egy pajtás sem elérhető távolságban, jöhet a szingli változat, ahol ugyanez vihető végbe, csak épp botokkal – akár 14-el egyszerre. Szeretjük ezt? Miazhogy!

Egy kaptafára készült ellenfeleket felvonultató, kissé ötletszegény és néha hihetetlenül monoton szingli kampányt felvonultató öldöklés, egy ezzel szöges ellentétben álló, gyakorlatilag kifogástalan multiplayer komponenssel. Nyilvánvaló, hogy a fejlesztést vasvillával és egyéb rettenetesen forró tárgyakkal sürgették, hiszen lassan de biztosan közeleg a Metroid Hunters DS, amit megjelenése után garantáltan nem lehet majd letaszítani a trónról – addig viszont a Goldeneye az úr.

Wilson

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

EA TIBURON / EA GAMES

MÁS VERZIÓ: X, GC, PS2

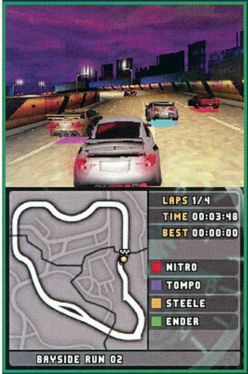
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

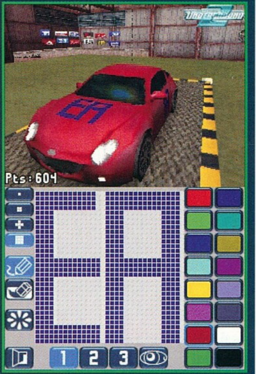
1-4 Játékos, system link, LAN

✔ remek multiplayer élmény
× hol a james bond hangulat?

6 pont







Hosszan lehetne arról vitatkozni, hogy a Need for Speed széria melyik epizódjával tért le a helyes útról, oldalakon át sorolhatnánk az érveket és ellenérveket, egy dolgot azonban el kell fogadnunk: tipikus, hardcore játékosoknak szánt produktumból az Underground irányvonal varázsolt mindenki számára fogyasztható, roppant sikeres TERMÉKET. Eladható, színes-szagos, a nap bármely szakában elfogyasztható nitro gyümölcs, igazi bombasiker egy kizárólag profitra hajtó – tegye fel a kezét az a kft-vel rendelkező kisiparos / cápa, aki nem a vaskos pénzkötegekre utazik – konszern számára. Az 576 Konzoltól is megkapta a maga (vitatható) pontszámait, a folytatás tervszerűen érkezett majd ahogy volt el is tűnt a süllyesztőben. Mit keres akkor itt a DS verzió? Learatható babérokat természetesen.

Azok pedig akadnak bőven, a hatalmas csalódást okozó Ridge Racer DS és az Asphalt uralta versenystílus még jó pár bátor indulóra vár. A kérdés adott, mit lehet felmutatni, ami: 1. Kihasználja a masina képességeit. 2. Felülmúlja a konkurenciát. A válasz tömör és végtelenül prózai: *nem sokat*. Legyünk őszinték, erre nincs szükség és nem is nagyon tudunk olyan eget rengető újításra gondolni mint amit titkon szeretnénk (ez persze nem zárja ki az innováció lehetőségét). Nézzük ami van, szépen, sorban haladva. Mint azt megszokhattuk, a kezdeti szűkös pénzmag (ami jelen esetben pontokban mérendő, az egyszerűség kedvéért) mindössze egyetlen verda vásárlására elegendő, ám fejlődést mutatva egyre vastagabbá duzzasztható mind a pénztárca, mind a garázs befogadóképessége, így a teljesített kihívások végére akár egy teljes autószalonra való, seggig-tökig felcicomázott benzinfaló hadsereg áll bevetésre készen. Verseny pedig akad, a kampánynak felfogható Underground Challenge, 3+1 módozatot kínál. A Circuit hagyományos, több küzdőféllel vívott, jól körülhatárolt pályaszakaszon zajló, súlyos köröket felvonultató opció, változatos szabályrendszerrel – knockout vagy time trial változat éppúgy feltűnik majd, mind a fentebb vázolt „originál" szisztéma. Az Own the Zone tényleges újdonság, a cél zónák birtoklása, a Drag a szokásos betoncsíkos – nitros – váltós agymenés, a bonusz pedig minigémek gyűjteménye, ahol végre kézbe kerül a stylus. Benzintöltő csatornában zajló motorbikázás, nitrotöltögetés és egyéb nyalánkságok. A garázsban a már birtokolt négykerekűek tuningolhatók, mind vizuálisan, mind teljesítményben – a modifikációk több lépcsőben zajlanak, összesen majd' kétszáz (!) változtatás eszközölhető ez pedig szeressük. EZ egy teljes értékű NFSU, se több, se kevesebb.

Végszó? Nyolc pont az átlagon felüli, ezen kívül innovatív, előremutató produktumnak jár, a Need for Speed Underground 2 ennek nem tesz eleget – minden más szempontból kifogástalan.

Wilson

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EA CANADA / EA GAMES

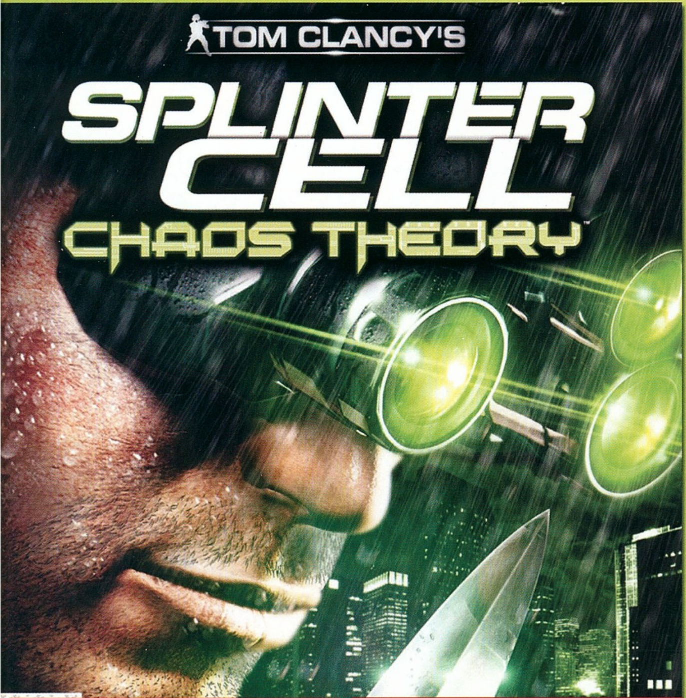
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, LAN

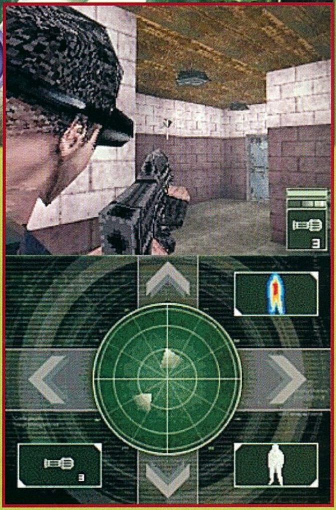
✔ teljes értékű nfsu
× gyenge zenei felhozatal, innováció sehol

7 pont









A Splinter Cell roppant jól sikerült sorozat – főleg, ha az anyagiakat nézzük. Az Xbox exkluzívnak szánt, ám a kiadási és a fejlesztési munkálatokat egyaránt ellátó *Ubisoft* pénzügyi helyzetének köszönhetően multiplatform megahitté avanzsált produktumból érett, ám Electronic Arts-ra hajazó módon gennyes fekéllyé duzzasztott, megállíthatatlan és folyamatosan fertőző szériává vált.

Nem rajongok Sam Fisherért. Igaz ugyan, hogy az első találkozás roppant meggyőző volt köszönhetően a mindmáig remek látványvilágnak, a főhős kiváló mozgáskultúrájának és Tom Clancy nevének, ám az egy kaptafára készülő, szám szerint nulla tényleges újdonságot felmutatni képes folytatások több méterrel a föld alá süllyesztették reputációját. A Chaos Theory majdnem kitört a mókuskerékből a marginális jelenségnek számító multiplayer komponensével, ám ez sem bizonyult elegendőnek az üdvözüléshez. Az első komolyabb handheld inkarnáció, az eredetihez jelen pillanatban a legközelebb álló DS port vajon bejuttatja majd a játékvilág pantheonjába a brandet? Szerencsére nem, míg értelmes emberek őrzik a kapukat.

Ne pazaroljunk felesleges karaktereket a történet ecsetelésére, lévén egy az egyben követi nagykonzolos társait, ráadásul nem is nevezhető túlságosan kiforrottnak vagy épp kiemelkedőnek: hiába, Tom Clancy uraságot nem pótolhatja holmi lótifuti forgatókönyvíró. Legyen elég annyi, hogy terroristák helyett ezúttal gerillaharcosok bújnak a kötelezően felöltendő gonosz gúnyájába, hogy borsot törjenek az egész világ orra alá, de mint mindig, az amerikai kormány szupertitkos és überelhetetlen egyszemélyes hadserege ezúttal is leszámol az egész világot átölelő kapcsolatokkal rendelkező népes csapattal, kielégítve ezzel vérszomját és feletteseit. Bár már mindenki leszűrhette, hogy a Nintendo gépezetére kiadott változat nem épp egy mestermunka, ám az első találkozást egyetlen recenzió vagy bármilyen ingame animáció sem múlhatja felül. Már a végtelenül puritán főmenü is olyan szinten szaggat, hogy egy jó érzésű programozó menten összeesne szégyenében ha ezt a fércmunkát meglátná, főleg, ha a saját kézjegyét viselné a katasztrofális végtermék. Igaz ugyan, hogy a grafika nem minden, sőt – de könyörgöm, hogy lehetne pozitívan nyilatkozni egy olyan alapjaiban elhibázott konstrukcióról, ami a rút külsőt egy istenverte irányítással párosítja? Nem sikerült megtalálni a helyes utat az érintőképernyő és a klasszikus gombok használata között. Az állandóan forgatandó kamera az előbbi segedelmével pozícionálható, míg minden egyéb tevékenység (leszámítva az inventory babrálást és a thermo / nightvision mód közötti váltást) a D-padra és a bal oldalon terpeszkedő fröccsöntött csodákra hárul, a közöttük való állandó váltogatás pedig kezdetben kényelmetlenné, később pedig bosszantóvá teszi a tényleges játékot. Ha nem lenne elég a rosszból, tegyünk említést a lineáris és borzalmasan szűk pályákból eredő roppant kínos misszióstruktúráról, valamint arról a nem elhanyagolható tényről, hogy ha akár egyetlen ellenfél fegyverének rossz oldalára keveredünk, keresztet vethetünk a küldetésnek: Sam nyugdíjasokat megszégyenítő gyorsasággal bocsátkozik tűzharcba, a végkimenetelt nem kell ecsetelnem. Ugorjunk a konklúzióhoz mielőtt elragad a fertő!

Igaz ugyan, hogy a kezdeti negatív érzéseket egy kiadós játék úgy-ahogy kompenzálni tudta, ám ez nem bizonyul elegendőnek ahhoz, hogy a botrányosan gyenge összképet elfogadható szintre tupírozza. Hiába az amúgy korrekt multiplayer mód és a szingli opcióban is szereplő missziók elfogadható száma, a botrányosan gyenge a látványvilág és a hihetetlenül bugos motor duója minden esélyt elvág az üdvözülés elől. Nagy kár, talán majd a jövő ilyenkor érkező folytatás kiforrottabb lesz, a lehetőség ott lóg a levegőben, már csak egy elég magas létrát kell szerezniük a tisztelt fejlesztő uraknak, hölgyeknek. Seprűnyél is jó lesz.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Sohasem titkoltam, nem tetszik igazán a DS. Maga a gép is sz*rul néz ki, az irányítókereszt moslék, a masina egyetlen húzóereje a dupla képernyő lehetne – már ha lenne legalább 2-3 játék, amely tényleg ÉRTELMES módon használná ki annak jelenlétét. Az alulra kirakott térkép, vagy az életerő kijelző szerintem nem az. Egyébként is, Sam Fisher egy köcsög (jaj, leírtam!) imposztor Snake-hez képest!

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UBISOFT

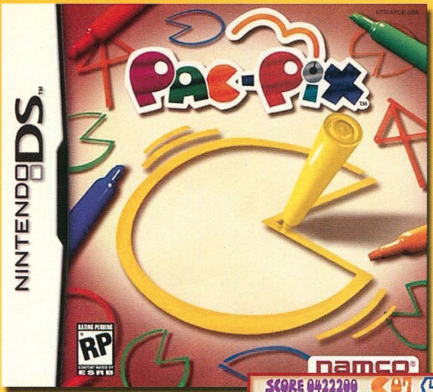
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

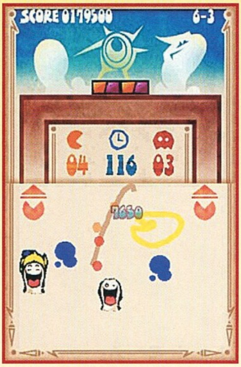
1-4 Játékos, system link, LAN

✔ sc-s gadgetek
× technikai hibák sorozata, gyenge grafika

5 pont







Mon Dieu, még egy Pacman játék, hát ennek sosem lesz vége? Ha a Namco-n múlik, akkor bizony nem: egy már bejáratott franchise-t nem szokás csak úgy avasodni hagyni, különösen akkor nem, ha mind a sorozat, mind annak főhőse gyakorlatilag egyidős az informatikai eszközök adta szórakoztatóiparral. Bizony ám, a kis dundi sárga gömböc pár héttel ezelőtt töltötte be 25. életévét, ezzel pedig nemhogy Mario-t, de még a Pongban látott két pálcikát is leelőzte a Kaszás érintéséért folyó küzdelemben. Vegyük elő az abakuszt és kicsit játszadozzunk a számokkal: az árkád gépezet a világ legnagyobb példányszámában legyártott masinája, debütálásának évében mintegy 100.000 kabinet várta az éremdobáló kiskölyköket, akik meghálálták a kalandokat – 20 év alatt több mint 10 milliárd játék ment végbe. Azóta megismertük a cuki rózsaszín masnival felcicomázott asszonypajtást, kalandoztunk 3D-ben (és még fogunk is a jövőben), most pedig stylus-t ragadva egy kissé megreformált, várhatóan új szériává avanzsáló koncepcióval nézünk farkasszemet. Íme a **Pac-Pix**, a DS első, ám nem utolsó Pacman játéka. Hurrá!

A megszokott szürke labirintus helyett ezúttal egy vadonat új játéktér és megközelítés váltotta fel a már bejáratott rendszert. Immáron nem apró fehér étkeknek van félnivalójuk, hanem a változatos és állandóan mozgó ellenfeleknek, Pac-Man ugyanis roppant mód ki van éhezve egy kis szörnyvadászatra, ám egyedül nem képes elfogyasztani a teljes svédasztalt. Ragadjunk stylus-t, tegyük az érintőképernyőre és rajzoljunk sárga kis gömböcöt, alig másfél másodperc alatt. A könnyed tutorial gyorsan és hatékonyan bevezet mindenkit a falógép digitális formába öntésének művészetébe. Amennyiben kellően begyakoroltuk hősünk életre keltését, indulhat a tényleges játék, mintegy 12 fejezeten keresztül, melyek 5-6 alpályára oszlanak. Minden egyes szakaszon adott idő alatt előre meghatározott számú ellenfél bekebelezése a cél, a sort olykor az egész képernyőt betöltő boss-ok zárják. Életerő helyett Pac-Man úgynevezett tintával rendelkezik, ennek függvénye, hogy a kijelzőről történő lemászása után hányszor lehet újrarajzolni – Pac mellesleg a masina felső szegmensén lévő LCD-t is birtokba veheti, ahol egyfajta második dungeonben gyümölcsöket és egyéb pontnövelő tárgyakat vehet fel. Ennek elkerülése végett irányítása roppant egyszerű, horizontális vagy vertikális vonalakkal egyfajta porázt/keretet hozhatunk létre, ezt követi főszereplőnk.

Hiába a fentebb felsorolt érdekes szisztéma, a pozitív vonásoknak ezzel vége: a revolúció önmagában nem elég a sikerhez s mint a Yoshi: Touch and Go esetében, az alapötlet itt is kifullad egy-két fejezet után. A változatosság teljes hiánya vet gátat annak, hogy a Pac-Pix-et mint a DS képességeit végre maximálisan kihasználó, remek szórakozást nyújtó produktumként kezeljük. Kár érte!

PAC-PIX

NAMCO

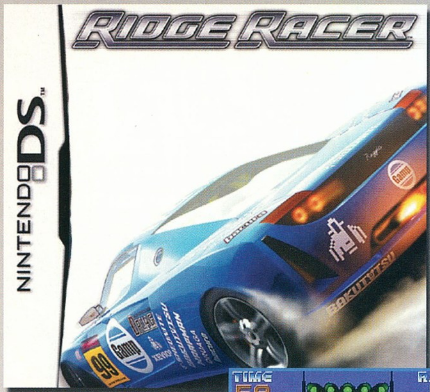
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

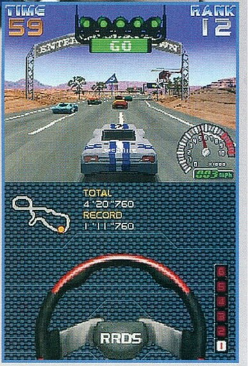
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

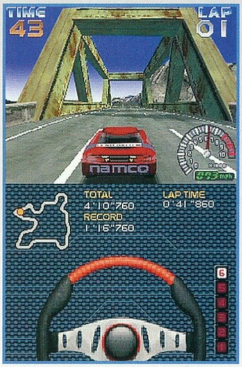
1 Játékos

✔ remek alapötlet, könnyed szórakozás
× gyorsan kifullad

6 pont







„Nem tudom, kinek mit jelent a nyitócím fogalma, de számomra két dolgot. Vagy egy minimális fejlesztési idő alatt összedobott terméket, melynél az a cél, hogy az elsők közt megjelenve silány minőséggel is megfelelő profitot lehessen realizálni, vagy pedig igazi mérföldkövet." – írta volt Vega mester előző számunkban publikált PSP tesztjében. Hogy tisztában legyünk a dolgokkal, már itt és most, az első hasábban szögezzük le: a **Ridge Racer** DS inkarnációja nemhogy az első kategória csapatát erősíti, de maximálisan kimeríti a silány munka fogalmát. Ami a Sony konkurens masináján pikk-pakk sikerült, az bizony a Nintendo handheldjén alaposan megbukott. *Borzalmas játék.*

Igaz ugyan, hogy nem akar többnek látszani mint ami – a régi jó öreg árkádversenyek aranykorát próbálja a fiók legmélyéről előcitálni a szentem – de ez nem elég a Nirvánába jutáshoz, főleg akkor nem, ha ilyen minőségben próbálják letuszkolni az ember torkán. A vezetési modell felett annyira eljárt az idő, mint a hétvégén a konyhában felejtett pálpusztai sajton. Az ellenfélnek hajtva saját négykerekűnk lepattan róla, természetesen hatalmas sebességveszteséssel, míg az eltalált delikvens vígan hajt tovább, köszönhetően az általunk adott kis lökésnek. Ugyanez vonatkozik a roppant szűk pályaszakaszokra, a briliáns vezetési képességeket igénylő talpon maradást a lehető legváltozatosabb akadályok próbálják halálra kínozni, így a nagyobb versenyosztályba lépve már nem is a többi indulóval, hanem magával az irányítással kell harcolni – pedig a bő két hónapja tesztelt Asphalt még nem használta az érintőképernyőt, mégis milyen vígan el lehetett boldogulni vele. A Ridge Racer touch screen kompatibilitása kimerül a kizárólag a saját pozíciónkat jelző térkép kirajzolásában (melynek így semmi haszna, az lenne a lényeges, hogy a többiek merre bóklásznak), a köridő számolásában, valamint egy roppant ocsmány kormánykerék felhúzásában. Utóbbi a három irányítási metódus legnehezebbike, a stylus-szal való navigálás botrányosan kiforratlan, de nincs is rá szükség, precíz mozdulatok használata lehetetlen feladat, a baltával kifaragott pályák nem adnak rá lehetőséget.

Hiába a versenysorozatok megnyerésével elérhető újabb és újabb autók hada (melyek bár ugyan az adatlap szerint eltérő paraméterekkel bírnak, játék közben egyáltalán nem igényelnek más megközelítést), a felháborítóan kevés útszakaszok – melyek ráadásul ismétlődnek, gyakorlatilag három szint váltogatja egymást a kompetíciókban – ha az egész kezelhetetlen, ráadásul olyan ronda, hogy minimum hegesztőszemüvegben kell ránézni. Elég megtekinteni a cikk mellé beszúrt képeket, de a legjobban akkor jár az ember, ha a PSP verzió mellé rakja: az aszfaltcsíkok és a környezet elrendezése megegyezik, ám minőség tekintetében olyan, mint ha egymás mellé tennénk a jó öreg Stunts-ot a Gran Turismo 4-el / Forza Motorsporttal. Számalmas, nevetséges: pont, mint maga a Ridge Racer DS.

RIDGE RACER

NINTENDO / NAMCO

MÁS VERZIÓ: PSP

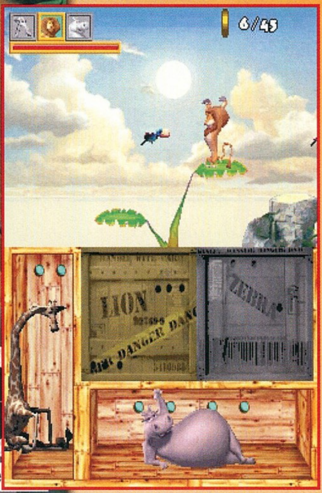
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

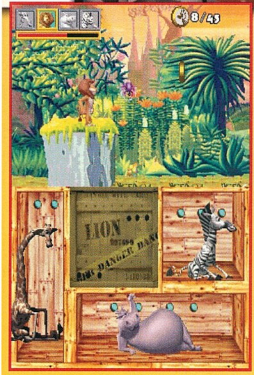
1-6 Játékos LAN

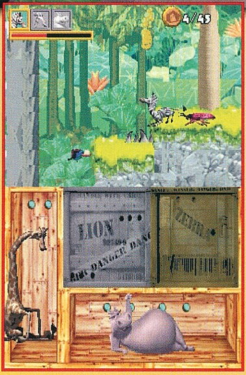
✔ árkád hangulat
× idejétmúlt vezetési modell/grafikus

4 pont

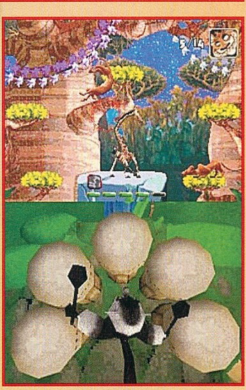












Végy egy már bizonyított, tényleg remek munkát kiadott csapatot, tömj beléjük annyi pénzt, hogy még a számukra legszentebb dolgokat is örömmel adják el bagóért, aztán bízd meg őket a divathullám meglovagolásával. Igaz ugyan, hogy a Shrek „duológia" egész remek kis popcorn movie, az ezt követő Cápameséről sajnos ez már nem mondható el. Hiába, túltelített a piac, aki gyenge az elbukik, de ez nem is baj, nem kéne ennyire erőltetni a dolgot – persze amíg van benne annyi potenciál, hogy a Happy Meal menükhöz lehet csapni az akciófigura hegyeket, addig nem szabad ám letenni a lantot! A **Madagaszkár** ennek tipikus példája, a filmszínházakba csalogató előzetesben az alig 80 perces alkotás összes poénja elhangzik, így egyetlen indok sem maradt a megtekintéséért lobbizó egyének kezében.

MARTIN BELESZÓL!

Gyerekjáték bakker, semmi más. Most mondhatja valaki, hogy hülyék vagyunk, mert ez igenis nagyon szórakoztató egy kiskölyök számára, és kevés rá az 5 pont. Nos, neki azt válaszolom: egyrészről senki sem várhatja el Wilsontól, hogy lemenjen 5 évesbe, s ezzel a dimenzióugrással fellelje a game rejtett szépségeit, másrészről egy 5 éves ne videojátékokkal nyomja, mert akkor 14 éves korában meg már szexelni fog, 21 éves korára meg olyan kiégett lesz, mint annak idején a porig bombázott Berlin…

A JÁTÉK

Hamburgeres ámokfutás kipipálva, kiskölykök ki vannak elégítve, mi maradt még? Természetesen egy villámgyorsan összedobott játékváltozat, dobjunk a geekeknek is egy csontot! Igaz ugyan, hogy DS-re jelent meg a produktum, csak azt nem értem, hogy miért: az égvilágon semmi olyasmit nem mutat fel, ami indokolná a platformváltást, leszámítva az elmaradhatatlan, ecthe a masinára készített minigame kollekció.

Ne szaladjunk előre, nézzük az alapanyagot. Adott egy rezervátumra elegendő, New Yorkba zsúfolt állatsereg, kik a szokásos napi attrakciók végeztével titokban szökési terven dolgoznak. Ki szeretnének törni a Nagy Alma forgatagából, hogy végre tényleg szabadon, fajukhoz méltóan tengessék mindennapjaikat, idegesítő látogatók és gondozók nélkül. Ahogy az lenni szokott, a kis kompánia sikerrel jár, ám Madagaszkár szigete tartogat még meglepetéseket…

Nem úgy a program. Klasszikus platformer, a műfaj alapvetői szabályaihoz igazodva, tartalmasabb és egyedi mozgatórugók nélkül. A remek kis tutorial villámgyorsan előhúzza a kalapból az összes elérhető mozgást és a főbb szabályokat .Adott négy állat – víziló, zebra, oroszlán és zsiráf – eltérő képességekkel, testfelépítéssel és személyiséggel. Minden egyes szint A pontból B-be való eljutásból áll, meghatározott számú, ám opcionális érmegyűjtögetéssel egybekötve, terep- és egyéb akadályokkal tarkítva. Ezek a csapdák lehetnek továbbjutást gátoló blokádok, rosszabb esetben viszont más fajhoz tartozó egyedek. A magasban repülő méhraj csúnyán összecsipkedheti szegény égimeszelőnket, míg a vízben a csíkos táltos nem boldogul. Ilyenkor jön képbe a Sabre Wulfból kölcsönzött „kasztváltás", valamint az érintőképernyő: a helyzethez legjobban passzoló szereplő sziluettjére bökve máris végbemegy a tranfszormáció és megoldhatóvá válik a probléma. Egyszerű? Az nem vitás, csak a módszer megkérdőjelezhető, lévén a váltás a flippergombokkal is lehetséges, ehhez nem kell második kijelző. Mit is mondhatnék még a produktumról, hiszen ezzel kiveséztük. Nem tud se többet, se kevesebbet, de ezt legalább jól: egy rövidebb metrózás alkalmával élvezet előkapni, hiszen egy-egy pálya kivégzése nem tart tovább pár percnél, nem beszélve a filmből kiollózott képekkel díszített kampányról, ami a maga szolid kis pár órás kalandjával nem nevezhető éppen életünk legnagyobb kihívásának.

GBA-ra való, egyértelműen az alsóbb korosztály számára belőtt nehézségi fokával és „összetettségével", remek hangulatával ám emészthető platformerekre éhező játékosok számára villámgyorsan unalmassá váló szintjeivel nem ajánlanám senkinek, csak és kizárólag azoknak, akik nem tudják mivel lekötniük csemetéjüket – de ők is inkább adjanak lapátot, vödröt a gyerek kezébe, különösen így nyár idején.

Wilson

MADAGASCAR

VICARIOUS VISION / ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ kellemes szórakozás…
× az alsóbb korosztálynak

5 pont



SZAKRÁLIS MÉRFÖLDKŐ

FIRE EMBLEM™ THE SACRED STONES





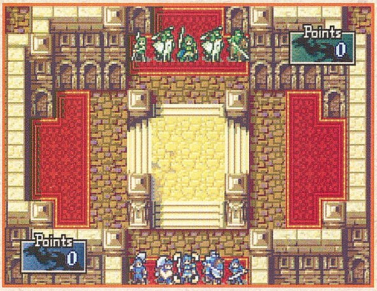
2003, november 11. Megjelenik a Fire Emblem GBA-ra szánt verziója, a világ kifordul a sarkából, az emberek kábultan próbálnak szabadulni a játék magához bilincselő mellékhatásától, megalakulnak az első rajongói klubok, végül megkezdik az első templom építését – írnám, ha ad 1: rettenetesen be lennék rúgva, ad 2: ha valóban pokolian sikeres lett volna az 1991-ben NES-en rajtolt sorozat első angolul megjelent kiadása. Igaz ugyan, hogy jelentős példányban sikerült értékesíteni a platformtól idegen stílusban mozgó produktumot, ám korántsem lett olyan népszerű, mint azt a minden képzeletet felülmúló kollektív 95-100%-os pontozás alapján gondolná az ember. „No problem", mondja ékes angolsággal a teszter és a kereskedelmi igazgató, dobjunk ki egy folytatást, lássuk ezúttal ráharap-e a nép! Az utasítás az asztalon, második epizód a kemencében. A **Fire Emblem: Sacred Stones** jött, látott és győzött: *tökéletes lett.*

HISTÓRIA

Handheld játéktól szokatlan, epikus méretű és bámulatos aprólékossággal összerakott világ ad helyet a történéseknek. Vadonat új kontinens, kazalnyi karakterrel, árulásokkal és pálfordulásokkal. Magvel földjén több száz éven át békében éltek egymás mellett a tucatnyi királyság lakosai, ám egy nap teljesen váratlanul az eleddig tisztességes uralkodásáról híres Grado lerohanja egykori szövetségesét, Renais-t. Elmenekülni nincs esély, ám mielőtt az ellenség vérmes reményei beteljesednének, Eirika hercegnő és bátyja, Ephraim elhagyják szeretett otthonukat, különválva pedig felkerekednek, hogy kiderítsék az árulás valódi okát.

A több fejezetre bontott cselekmény első felében Eirikát vonhatjuk irányításunk alá, ám az események forgataga úgy hozza, hogy a kaland folyamán dönteni kényszerülünk a kommandírozni kívánt vezér személye felől – a többszörös végigjátszás lehetősége így már adott és javallott is, lévén a kirakós minden darabkájának felkutatásához illik ismerni a másik oldalon lezajlott dialógusokat és történéseket, melyet a szereplők arcképével díszített, akár több perces párbeszédek bontanak ki. A tényleges játékot az ezeket kitöltő körökre osztott harcok teszik ki, melyek kísérteties hasonlóságot mutatnak az Advance Wars-ban látottakkal. A dolog pikantériája, hogy a fejlesztési munkálatokat valóban az AW-t jegyző csapat végezte, ám a remekül bejáratott koncepció valójában alanyunk első epizódjában mutatkozott be, majd a Super Nintendón megjelent folytatásban teljesedett ki. Lényeg a lényeg, adott egy akár 100 téglalapra osztott terület, rajta számtalan épülettel és ellenséggel, valamint eltérő talajtípusokkal. Minden egyes egység eltérő paraméterekkel rendelkezik, ez pedig mozgási sebességüket is meghatározza, így fordulhat elő, hogy az ordenáré páncélba bújtatott lovag10x olyan lassan teszi meg ugyanazt a távolságot, mint a paripán száguldó bajtársa. Mind ezt, mind a védekezés értékét befolyásolja a már említett környezet – a fák közé rejtőzve a nyilaktól gyakorlatilag védve van bármely egységünk, ez pedig rettenetesen fontos, a csapat minden tagjára szükség lesz, az elhalálozott harcosok nem éleszthetők fel, pótlásuk nehézkes, erre lehetőség az NPC-kkel való találkozás alkalmával lehetséges, ám egy több csatát túlélt veterán sokkal értékesebb, mint egy frissen besorozott zöldfülű.

Mi teszi az egészet olyan zseniálissá? A stratégia. A változatos karakterosztályban mozgó egységek megfelelő alkalmazási módjának kipuhatolása, majd sikeres használata. Taktikázás mesterfokon, egy rossz döntés alapjaiban változtathatja meg az erőviszonyokat, így senki se féljen újra és újra megpróbálni megnyeri egy csatát úgy, hogy egy kedvelt szereplőjét mindenképp életben tartsa. Mert bizony itt lesznek favoritok, a monotonitást megtörő párbeszédek, a lassan felszínre kerülő szövevényes kapcsolatok hálójában mindenki rá fog jönni, hogy itt nem egyszerű digitális karakterekről, hanem történettel és – fiktív, ám mégis reálisnak tűnő – személyiséggel rendelkező emberek, akik hisznek valamiben és mindent megtesznek azért, hogy ezen ne essen csorba. Az életüket is készek feláldozni országukért, a népért és a királyért: ez pedig a legbecsületesebb dolog az egész világon.



VÉGSZÓ

Bár a Gameboy Advance korszak még korántsem ért véget, a több száz kiadott játékot átnyálazva bizton állíthatom, hogy a Golden Sun uralta trónon jut hely a Fire Emblem: The Sacred Stones-nak is. Az AW óta nem játszhattunk ilyen kiforrott, roppant jól összerakott és bődületesen szórakoztató, hihetetlenül addiktív stratégiával. Az élmény a tucatnyi ponton elágazó történetnek, a hosszú kampánynak és a minden percében izgalmas, a végjátékig fordulatokat tartalmazó epikus történetnek hála megsokszorozódik, így a polcról leemelve évek múltán is olyan kellemes csaták vívhatók, mint az első találkozás alkalmával.

Wilson

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, system link

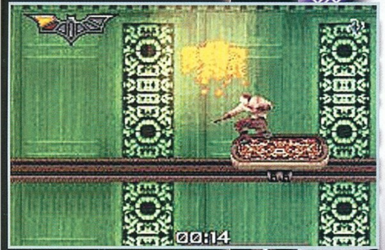
✔ szövevényes történet, tökéletesen összerakott rendszer
✕ az nincs neki sok

9 pont

MARTIN BELESZÓL!

Nem egyszerű game, kell egy kis idő, amíg lazán el tudsz majd igazodni a menük, fegyverek és felszerelések között, de aztán szabad a vásár. A Final Tactics és a Tactics Ogre mellé kötelező darab a gyűjteménybe!

SZENT SZARDÍNIA!





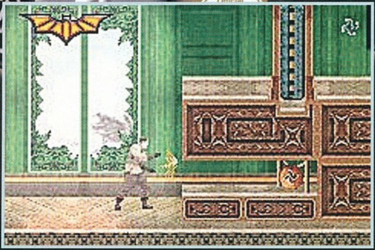
Még mindig itt cseng fülemben kedvelt főszerkesztőnk harsány énekhangja, amint egy szimpla hétköznap fülledt délutánján PR anyagok után kutatva a klasszikus Batman széria muzsikáját dúdolja. Az 1966-os keltezésű TV sorozat méltán csatlakozott a hippikorszak előfutáraként a történelemkönyvekbe bevonult időszak klasszikusai közé. Az Adam West alakította Batman és a Burt Ward formálta Robin kalandjai mai szemmel nézve határtalan kacagásra késztető giccsparádé, autentikus posztójelmezekkel és az utakat járó benzinfalók jelentősen átszabott járgányaival telítve. Az örökké rímekben beszélő ifjonc és mentora kalandjai a képregény széria összes fontosabb karakterét felvonultatta az első teljesen színes showban, így a szerencsés néző Jokert, Pingvint és a Macskanőt már azelőtt megismerhette, mielőtt a három szereplő bő 20 évvel később bevonult volna a filmszínházakba. A vérfrissítés feltétlenül szükséges volt, s mint azt a PS2-es verzió tesztjében kifejtettük, az alig pár napja játszott **Batman Begins** lassan de biztosan jó útra tereli a félresiklott kalandokat.

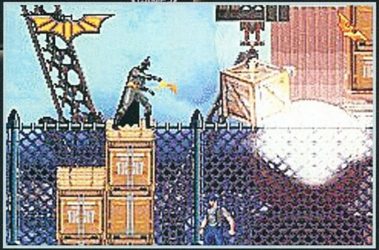
A hordozható változat gyakorlatilag milliméterre pontosan megegyezik az egyéb platformokra szánt verziókkal. A történet szolgamód követi azokat, ám kisebb kompromisszumokkal, így az egyes szintek közötti átvezető animációk helyett direkt a GBA-hoz készített képregények görgetik előre a történet fonalát. Kellemes, korrekt rajzok, kár, hogy csak kevés van belőlük, lévén alanyunk rettenetesen rövid játékidőt kínál, ezt kompenzálandó a nehézségi fok viszont az egekben van. Meglepő, de a training missziónak szánt küldetés a legkeményebb mind közül, köszönhetően a sallangmentes, roppant száraz dialógusoknak és a szűk látótérnek. Ami működött 3D-ben, az a két dimenziós transzplantáció alatt elveszett. A Batman Begins jelen inkarnációja szintúgy a Splinter Cellt kopírozza, több-kevesebb sikerrel. A lopakodás művészete értelemszerűen kevésbé kifinomultabb, bár a főbb paraméterek maradtak: az árnyék lepte beugrók elrejthetik a kíváncsi szemek elől Batmant, ám egyéb lehetőség nincs a harc elkerülésére – sajnos. A rendszer borzasztóan kiforratlan, hiába van itt is ütés és rúgás valamint blokkolás, kombó előcsalogatására kizárt dolog, nem beszélve a túlélésről. Több ellenféllel szemben kizárt a tiszta és gyors harc, ez pedig kifejezetten idegesítő, mivel a helyszínek többségén egyszerre 2-3 gonosztevő próbál bőregerünk életére törni. Ráadásul a már megkezdett támadás nem állítható le, az elnagyolt hitbox pedig célzott sebzés esetén lép életbe. A bevethető – és kötelezően használandó – kiegészítők széles választéka nem pusztán dekoráció, a továbbjutás érdekében bizony muszáj több alkalommal is igénybe venni. A magasabb szintekre való felkapaszkodásban a csáklya segít, a távoli ellenfelek és objektumok kezelésében a shuriken módjára elhajítható, ám bumeráng módjára visszatérő denevérjel játszik szerepet, míg a lopakodás mértékének növeléséhez az altató-, illetve a füstgránát járul hozzá.

Technikai szempontból már jobb a helyzet, a játék kifejezetten tetszetős küllemmel bír. Élettel teli, remek környezet, olykor-olykor realisztikus időjárási effektekkel ízletesebbé téve. Különösen Batman mozgásrepertoárja sikerült tökéletesre. A Bőregér ugrik, gurul, a plafonon lévő csőrendszeren függeszkedik, harc közben pedig izzadságcseppekkel nem törődve üti-vágja az útjába állókat. Kifogástalan megvalósítás, handheld játéktól idegen: remélhetőleg a jövőben a hasonszőrű produktumok legalább ilyen minőséggel állnak majd elő.

A GBA-ra szánt Batman Begins inkarnáció pontosan olyan, mint nagykonzolos testvérei, vagy épp a tavaly szeptemberben bemutatott Catwoman adaptáció. Abszolút középszerű, egyediséget és bármi értéket felmutatni nem képes Splinter Cell klón, egy hangyányit erőteljesebb atmoszférával és kidolgozottabb játékmenettel megáldva, mint eddigi GBA-s társai. Handheld fronton még mindig az eredeti Gameboy-ra 1992-ben kiadott Batman: Return of the Joker a csúcs. Konklúzió: kizárólag elvakult bőregérrajongóknak, szigorúan az éhhalál küszöbén. Viszlát a jövő héten, ugyanezen a Batcsatornán, ugyanezen Batidőben!

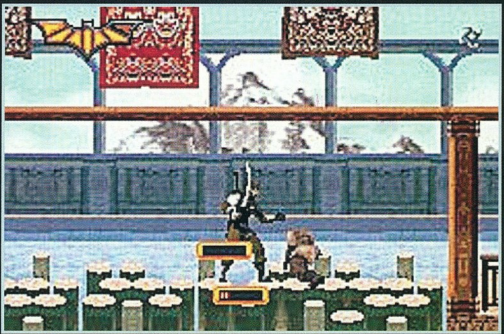
Wilson











MARTIN BELESZÓL!

Pont a GBA-s Batman kapcsán jutott eszembe, hogy mintha mostanában túl sok lenne a GBA játékokban a verekedés. Lehet, hogy rosszul emlékszem, de a fekete-fehér Gameboy-on nem erőltették ennyire ezt a veszett gombnyomkodós pofozkodást. Egy kicsit kevesebb bunyó, jóval több mászkálás talán jót tett volna a végső pontszámnak.

BATMAN BEGINS

EA GAMES / VICARIOUS VISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos

✔ kiváló animációk
× egyediség teljes hiánya

6 pont



Ebben a hónapban bizony nehéz helyzetben voltam, mivel igen sok és igen hosszú leveleket kaptunk tőletek. Attól pedig külön sokkot kaptam, hogy gyakorlatilag minden második levélbe mellékeltetek bélyeges válaszlevelet. Természetesen nagyon örültem neki, és én becsületesen válaszolni is fogok rájuk, csak elképzelhető, hogy legrosszabb esetben néhány hét késedelemmel. Ha nem is ilyen drasztikusan, de ez a késedelem sajnos vonatkozik a fórumos hozzászólásokra, és az én címemre küldött emailekre is. Viszont mint ahogy eddig is, ezután is mindenre fogok válaszolni, amennyiben megkapom a levelet / hozzászólást / emailt, csak légyszi legyetek türelemmel. Ja, ami a nekem küldött emaileket illeti: NEM DOPPINGOLOK, SOHA NEM IS TETTEM, ÉS NEM IS ÁLL SZÁNDÉKOMBAN. Martin csak viccelt a tömegnövelőkkel, amik egyébként sem szteroidokat, hanem teljesen hétköznapi táplálékot jelentenek, pl. fehérjét koncentrálva, por formájában. Na, ami pedig a Csevegőt illeti, nem szokásom, de most keményen kellett vágnom, sőt néhány esetben kicsit le is rövidítettem a mondatokat, hogy minél több szöveg férjen be. Sajnos még így is maradt levél. Éppen emiatt most ki is hagytam a sztorizást, aminek hatására egyesek telesírják kispárnájukat, mások pedig pezsgőt bontanak. :) Legközelebb bepótlom. Már kértem Martintól egy 4 oldalas Csevit. :) Krisz *(Hoppárézimi, mekkora csillagok lettünk! Levélhegyeket kapunk, meg email várakat, meg bélyeget, meg borítékot, meg érdeklődnek az olvasók a mellizmunk után... Látod Kriszti mondtam, hogy sztárt csinálok belőled... Martin :)*

Hoy Martin! Szerintem okos ötlet volt nagyobb képeket is betenni az újságba, mert így posztereket lehet készíteni. **(Hol itt az összefüggés ? Krisz :)** Kár, hogy a Tekken 5-nél még nem volt. *(Nem volt Tekken 5 poszter? Ja, hogy csajok voltak rajta...Bocs. Martin)* A múltkori Csevibe Gamernek azt írtad, hogy csinálsz külön is posztert. Ez komoly, vagy csak vicc ? (Ha igaz, mi a feltétele?) Most nagyon őszinte leszek (úgyhogy uraim, kérem mellőzni a komisz beszólást). Én Devil Jinről szeretnék egy képet. Volt szerencsém látni őt, és irtó jól mutatna a szekrényemen Devil Karnya mellett. **(??? Hát ezt kajak nem tudtam elolvasni.... Jól van röhögjetek csak, biztos valami híres főhős, akit mindenki ismer, csak én nem... Krisz :)** *(Milyen hősöket ismersz te Rambo-n és Conanon kívül? Martin)* + Még pólót is készíttetnék vele. **(Persze egy videojáték főhősnek jól mutat egy 120 kg-os izomtömeg. Jin nincsen agyonkokszolva ? Jin nincsen sz*rrá gyúrva ? Jint nem nézik izomagyúnak ? Krisz:)** Remélem elolvasod a levelem és kérlek válaszolj rá. Előre is köszi. Üdv: Kerge, Krámen Szilvi, Budapest **(Poszter ügyben szerencsére nem én vagyok a felelős. Krisz)** *(Szilvikém úgy néz ki, hogy még várunk pár hónapot, és Devil Kriszről nyomunk majd egy topless posztert, aki a nextgen Tekken 6 egyik rejtett szereplője lesz. Martin)*

Respect 576 Konzol! Szeva Krisz, remélem még te nyomod a Csevegőt! Megmondom neked gyorsan a „magyartot" (gyúrunk vazze' isteni, nem?) szerintem sokkal yobb, hogy te vagy a Cseviben. Nekem kezdett már elegem lenni Radeon és Martin kiszámított veszekedéseiből, úgyhogy csak így tovább! Ya és megint csak szerintem: nem baj, hogy megosztasz dolgokat velünk, ezzel csak személyesebb lesz a hangvételed a mi irányunkba, és még azt is respektálom, hogy kézzel válaszolsz az „analóg" levelekre! **(Hüpp hüpp, hát ez annyira megható volt, hogy telicsordult boldogságtól a kicsi szívem. Hát izé, nagyon szépen köszönöm. Krisz :)** Hmmm... Ya igen, a hónap témája mi is, nem a kifordult nagy játékok folytatásai ? Ezen belül RE? OK! Hát aszondja a RE 1-2-t imádtam. A 3 se volt olyan rossz, mert feldobta egy kicsit azér' az a Nemezis gyerek! A tyutyu-s csúzlis Resik nem nagyon bejövősek, számomra az első PS-re megjelent Gunsurvivor nagyon tré volt a harmat hangulata miatt, megijedni csak az átvezetők minőségén lehetett. Code X: Szép volt, hangulatos volt, a Hitchkokra hajazó pszichopata skizofrén Alfreddal több is lett, mint egyszerű horror. Chris-szel és Weskerrel egyetemben rulez volt ez a rész! Aztán nyálcsorgatás GC-s Resi 0-ra és Resi 1 remake-re. Fekete ördögön nincs, genyóság azér' ez! RE Outbreak: Hááát először nagyon tetszett egy pár napig, de kb. azóta elő se vettem. Ez nem az a Resi, ami nekem tetszik. Talán a fiataloknak...(na én se vagyok egy nagyöreg a magam 20 évével, de NES-szel kezdtem 5 évesen...). A vérfrissítés nem árt, de így lassan RTS Resi lesz belőle. **(Vagy Resi Kart, ugye Martin ? A Cold Fearnél már én is leírtam a véleményemet a Resikről. A kedvencem a RE 2 volt, de jelenleg talán a GC-s RE remake a legjobb. Az Outbreak nekem sem jött be annyira, szerintem max 7.5-öt pontot ér. Nekem egyszerűen kell a sztori egy játékba. A szobák közötti 15 másodperces töltésektől pedig rosszul vagyok. Krisz :)** Az RE 4-et majd azért mindenféleképpen végig akarom tolni PS2-őn. **(Reméljük, hogy jó lesz a PS2 átirat is. Krisz)** Ya a Dead Aim-et csak azért hagytam ki, mert egy MM-ban végigtoltam. Nevetséges, könnyű, és rövid volt, és még béna is. Szóval szerintem is megy lefelé a sorozat, már csak árnyéka önmagának. Hiába a szép grafika, ha a rengeteg poligon mögött üresség van. Ezért örülök, hogy még vannak olyan folytatások, mint a MGS3, DMC3, GTA: SA, van még remény. Gyorsan még valami: Az újság kirakúl, szép, tartalmas, még mindig olcsó, és még mindig nem kell DVD melléklet. Az oldalszámmal is meg vagyok elégedve, a tesztelők még mindig yo arcok poénosak, és jól írnak. RAKJATOK BE STÁBFOTÓT! Még a végén valaki elkezd aláírást gyűjteni, már elég régóta kérjük, nem? Fürödjetek és borotválkozzatok meg, menjetek fodrászhoz + make up és Csíííz! Legalább a 100. Konzolba rakjátok be. Yo lenne ismerni az embereknek az arcát, akiknek a cikkeit olvassuk. Béke! Pac, Maróti István, Bp.

(Én örülnék egy stábfotónak, de tudod gonoszak az emberek, és kiröhögnék szegény **-t, meg csóri ****-t, szerencsétlen ****-ról nem is beszélve. Martin, ha egyszer mégis belemennél, időben szóljál, mert mostanában úgy nézek ki, mint egy csöves. Krisz :)** *(Most miért mondod, legutóbb is megdicsértem a frizurádat, olyan szép rendes gyerekre lettél igazítva fejügyileg. Te meg Maróti Pistám szépen le vagy lazulva 20 éves létedre, mint a rigalánc...Vazzeg, tudod te egyáltalán mi az a Riga? Martin)*

Helló Martin! Nagyon cool az új dizájn, de én szeretlek sokat olvasni benneteket, így viszont hamarabb a végére érek. Nem csak a PS2-es, hanem minden tesztet elolvasok. Én személyt szerint jobban örülnék, ha maradna a még több karakter. **(Rajtam biztos nem múlott az örömöd. Amikor még 6000 karakter /oldal volt az átlag, én gyakran 7500 feletti karakterekkel „sokkoltam" a Martint. Egyébként bár szebb az új design, szerintem alig észrevehető a karakterszám változtatása. Krisz)** *(Ja, és miről szólt az az 1500 karakter? Ökörségekről, hogy ha a PS2-t ilyen kábellel dugod ide, akkor az Xbox verzió olyan kábellel... Martin)* Egyébként a kellő információt így is megkapják az olvasók. Bízom bennetek, és ha marad az új forma, akkor is maradok továbbra is hű olvasótok. Remélem Radeon még visszatér majd. Radeon, ha látod, visszavárunk! Azt hiszem ezt sokak nevében is írhatom. **(Aha, szóval te is ki akarsz rúgatni ? Krisz:)** Ha szépen megkérlek, beraksz a Csevegőbe? Légyszi! Ha rászólsz a Kriszre, úgyis berak, mert Te vagy a Boss :). **(A Boss most nem ér rá, mert megint játszik. A múltkor is akkora böhöm szörnyön lovagolt a WOW-ban, hogy a mellette ügető jegesmedve kisbocsnak tűnt. Krisz)** Minden jót Nektek. KONZOL FOREVER! Tisztelettel: Steve Y, Törzök István *(Pityu bakker, ne mondd már nekem, hogy te észreveszed azt az ezer karaktert. Ha nem szólok, hogy kevesebb a betű, szerintem fel sem tűnik senkinek... Martin)*

Tisztelt 576 Konzol Team! A júniusi számban olvastam pár dolgot, amire szeretnék reagálni. Nextgen: már kezdődik is, hogy „ez lesz az erősebb, nem is igaz, mert az". Kit érdekel a processzor órajele ? Az erősebb gépre is jöhet pocsék játék, és a gyengébbre is jöhetnek sorozatban 10 pontosak. És kinek lesz pénze az első napokban X360-t, PS3-at, vagy Revo-t venni? **(Én is ezt mondom. Krisz)** Én veszek egy PS2-t az X-em és az N64-em mellé. Nagyon jókat fogok játszani azokkal a PS1 / PS2 játékokkal, melyek kimaradtak az életemből. **(Szerintem csak akkor vegyél új konzolt, ha tényleg van rá felesleges pénzed, egyébként már nem érdemes. Szerintem bőven van még X-en olyan játék, amit nem próbáltál ki. Ha PS2-d lenne, akkor is ezt tanácsolnám. Legkésőbb jövő ősszel úgyis fogsz venni egy nextgen konzolt. Krisz)** Krisztiánnak próbálnék segítséget nyújtani abban, hogy miért is nem népszerűek manapság a bodybuilder főszereplős filmek. Egyszerűen azért, mert a mai fiatalok nagy része, aki rendszeresen sportol, talál magához közelebb álló példaképet, mint egy Schwarzenegger. Aki meg nem (ide tartozom én is), attól pedig nagyon mesze áll egy edzett izmos karakter, hisz tudja, hogy ő valószínűleg sosem lesz olyan, sokkal jobb neki egy Neo típusú hős, aki fölébred, és két napos gyakorlás után ő a világ legerősebbje. **(De hát éppen ez a lényeg, hogy ezek a karakterek sokunkat lenyűgözték. Abban mi a pláne, hogy átlagemberek a hősök ? Egyébként most láttam az „A cserecsapat"-ban szerepelni Keanu Reeves-et. Amerikai focistát játszott, és ott eléggé ki volt gyúrva. Mellesleg szeretnék eloszlatni egy tévhitet. Minden létező fizikai sportágban doppingolnak! Ez egy nyílt titok, csak a laikusok dőlnek be pl. egy doppingbotránynak, ahol gyakorlatilag csak két bűnbakot kerestek. A híres vizelettartályos trükkről már 6 éve is hallottam. Szintén a laikusok szokása, hogy a testépítőket veszik elő, mert rajtuk a „leglátványosabb a hatás". Ami Schwarzeneggert, és a többi korábbi akciószínész filmjeit illeti tévedtem, ugyanis a visszajelzésekből ítélve még a mai fiatalok közül is nagyon sokan szeretik, sőt imádják őket. Még Martin is bevallotta nekem egy gyenge pillanatában, hogy a Conan volt annakidején a kedvence. Pont a mestertől vártam volna el a legjobban, hogy egy feleslegesen gonosz beszólás helyett inkább ő is feleleveníti néhány régebbi emlékét a '80-as évekből, pl. az agyonnézett alámondásos Rocky kazettáját. Krisz)** *(Krisz ébresztő, 2005 van! Martin)* Mindettől függetlenül nekem nagyon tetszenek a Bud Spencer / Terence Hill filmek. **(Ezennel megalapítom a „Kincs, ami nincs" klubot, és könyörtelen csapást mérünk a maroknyi kritikusra. A Boss-szal kezdjük. Krisz:)** Bagszinak üzenem, hogy én is nagy rajongója voltam a Pokemonnak. Mikor először láttam a sorozatot, nagy rajongásomban még a Pokemon Stadiumot is megvettem, ami legalább egy Gameboyos verzió nélkül semmit sem ér. Ma már (17 évesen) pár anime sorozattal és filmmel többet ismerve kijelenthetem, hogy a Pokemon elég gyengécske alkotás, és az egy két Gameboyos RPG feldolgozásán kívül a belőle készült játékokról is elmondható ugyanez. Valószínűleg ezért nincsenek kedvező hangú cikkek az 576-ban. **(Szerintem nincsen semmi baj sem a Pokemonnal, sem pedig a játékadaptációkkal, de attól még lehet, hogy igazad van. De nem hiszem, hogy a tesztírók között olyan sok anime, illetve Pokemon szakértő rohangálna, így biztos nem ez a kesernyés hangulatú cikkek oka. Én biztos nem fikáznám le, de nem is nagyon értek a Pokémon témához. Krisz)** Remélem az irományommal nem bántottam meg a technikai adatok mániákusait / film és Pokémon rajongókat, de ez kikívánkozott belőlem. Tisztelettel hű olvasótok: T. Gábor, Budapest Ui: Elkezdtem letölteni a Level Up (régebben Next Level) fix.tv-s adásokat, és miután láttam Dae-t, már értem miért nincs stábfotó. :) Mellesleg jó fej csávó. **(Ja, én is röhögtem, mikor bemutatkozott :) Ahh, csak viccelek, még nem is találkoztunk. Krisz :)** Ui: Mit tudtok a Lipcsében rendezendő Game Expóról? Tudtok adni valami tanácsot szállással / előre foglalással ? **(Martin, Liquid, valaki ? Krisz)** *(Ja. Kimész Lipcsébe és kiveszel egy szobát egy szállodában 50 euróért. Reggel beülsz egy taxiba és odaviteted magad a bulira. Neked is mondom, 2005 van, manapság már nem abból áll egy utazás, mint a '80-as években, hogy 4 hónappal előbb el kellett kezdeni a tervezgetést. Martin)*

Kedves 576 csapat! Továbbra is remek az újság. Én Lenchés Márton vagytok. Ajkáról! 14 éves vagyok, PS2-m van. Remekre sikerült az E3 bemutatótok. Martin bácsi, te tudsz valamit! **(Tévedsz, nem tud semmit, ő csak a csajokat és a pasikat sasolta. Liquid és Wilson készítették. Krisz :)** *(Jéé, a Krisztián nem akar tovább nálunk dolgozni! Martin :)* Még azt is elolvastam, ami nem érdekelt, mert nagyon jól összedobtátok. És teljesen igazatok van. Semmi értelme a nextgen konzoloknak. Jó, most túloztam, mert mindig kell egy szebb, de! Ezt beszélgettük pár haverral, amikor játszottunk az MGS3-mal. Vannak ezek a gyöngyszemek, mint pl. az MGS3, a Tekken 5, a Killzone, az új Zelda, vagy az a bitang jó Burnout 3! Arról dumáltunk, hogy örül mindenki, amikor egy ilyennel játszhatunk. Most minden játék ilyen lesz ? Most kapunk majd PS3-ra is Half-Life 2 minőségű játékokat. **(Óhh, hát annál sokkal bivalyabbakat. Krisz)** Akkor hol a büszkélkedés ? Mert azért jóízűeket tudunk veszekedni, hogy melyik a jobb. Kéne egy multimédiás konzol, az lenne a neve, hogy Playbox Revolution. **(Áhh, akkor alig lenne minőségi játék. Nem kéne senkin túltenni. Krisz)** Én, ha új konzolt szeretnék, biztos PSP-t vennék. Talán azért írtam le ezeket, hogy okoskodjak, ja meg hogy tudjátok, van itt egy kölyök Ajkán, a sok hü**e pécés között, aki mindig megveszi a Konzolt a kis zsebpénzéből. Nem kell Playboy! **(A stábfotó után már semmiképpen. Krisz:)** Éljen az 576 Konzol! Nagyon pöcök lett a mostani címlap! Így tovább! ROCK ON!! Én pedig visszamerülök San Andreas bűnnel teli, mocskos világába. (Rám nincsen hatással, nem akarok ölni tőle, úgyhogy anyám engedi, csak lehalkítva!) Martoniro, alias Márton, a Lenchés, Ajka

Ui: Bocs Krisz bá' az elektro levélért, így könnyebb! **(Csak így tovább Márton, ne hagyd, hogy legyőzzön a pécés túlerő. San Andreas ? Én csak 60 %-ig vittem. Amíg Martinék a prostik felszedésére hajtottak, addig én több, mint 5500 embert nyírtam ki. Krisz :)** *(Na, és mi lett a vége? Felszedtünk 6500 prostit... Kevés vagy Kicsikrisz! Martin)*

Helló! Nagyon szeretném, ha lehetséges, hogy ne csak PS2-s kódokat, hanem PS1-eseket is írjatok az újságokba. Nagyon elhanyagoljátok a PS1-et, pedig gondoljatok bele, hogy mit csináljon az, akinek nincs PS2-je ? Ne sértődjetek meg, de magától senki sem tudja kitalálni a kódokat, pályaugrásokat. (Tényleg nem sértésnek szántam !) Köszönettel: Kollerit Alex, Budapest Ui: Még valami! Ha lehet ezeknek a kódját kérem: Crash 1,2,3, Tekken 3, Diablo, Xena, Rayman 2, Croc 1. **(Kedves Alex, talán nem vagy annyira otthon a konzolok világában, de a PS sajnos már csak emlékeinkben és gyűjteményeinkben él. A Konzolban már 2 éve nem volt PS teszt, mivel nem is jelent meg rá semmi, és 2001 óta nem is nagyon jött ki rá jó játék. Minden fontos PS játék tesztje és kódja szerepel a korábbi számokban. Az általad keresett kódokat a Tekken 3 és a**

Rayman 2 kivételével megtalálod a 2-es, 8-as, 12-es, és 23-as számokban. Ha küldesz nekem egy emailt, vagy bélyeges válaszborítékot, és lesz rá időm, akkor én is küldhetek neked pár kódot. Krisz) *(Inkább ne küldjél te kódot senkinek kedves Teréz Krisztián Anya. Vegye meg a kedves PS1 tulajdonos a szóban forgó Konzolokat, legalább olvasgat egy jót. Martin)*

Na hello! Mi újság? Mindig tudtam, hogy Krisztián a legjobb fej a csapatban. Nem nyavalyog a kézzel írott levelek miatt, mint az elkényeztetett Csipi ;) **(Te mondtad... Krisz:)** Sajnálom, hogy támadják az írásai miatt, ahelyett, hogy megbecsülnék az olyan precíz és gondolom sok munkát igénylő „termékeit", mint az összevont tartalomjegyzék. Szerintem kell egy ilyen figura is a csapatba. Ennyi. **(Hát köszönöm, hogy kiállsz mellettem, de nem szerethet mindenki. Egyébként szerencsére szinte csak dicséreteket szoktam kapni. A negatív kritikákat a két kezemen meg tudom számolni. Inkább csak a fórumon kaptam max. 4-5 embertől. A legdurvább vélemény szerint az egy vicc, hogy a lapnál vagyok. Van aki szerint jó, hogy van egy ilyen balek, aki elvégzi a fusimunkát (statisztikák, tartalomjegyzék, stb.) a profik helyett. Egy illető szerint pedig még egyetlen valamirevaló munkám sem volt, és amit eddig nyújtottam, az redukál a nullához. Pedig pont ez az illető dicsérte korábban a Tony H.: Underground 2 cikkemet. Legyen igaza, majd megpróbálok felzárkózni a „nagyokhoz", addig is legalább precíz vagyok. Krisz:)** *(Na, most meg mindjárt én sírom el magam. Indítványozom, hogy a hajdan volt Mártírok útját nevezzék át Mártír Krisztinán útjára. Martin)* Ami a koncepciókat illeti, valóban látványosabb lett az újság, de az nem jó, hogy az írások rovására megy. Ehhez oldalszámot is kellene növelni (egye fene, lehet 850 az ára :P) **(Nekem az az álmom, hogy 200 oldalas lesz a Konzol, nem kell mindig 2 hét szünetet tartani, és non-stop kapom a munkát, mondjuk legalább havi 10 darab 2-4 oldalas tesztet. És persze tarifaemeléssel. Krisz:)** *(Ja, álmodjál. Martin)* A mellékletre is ráférne a bővítés: pl.: Outbreak, Fatal Frame 2-höz, vagy a GTA ugratói, szerencsepatkói, fotózandó területei, iskolái... A legutóbbi melléklet meg ugye jól el lett szúrva. Felelősöket akarok, de rögtön. :) A következő számban duplázzátok meg, és elfelejtjük a dolgot. **(Mosom kezeim. Krisz :)** Most pedig térjünk rá a legújabb bombahírre (ha netán felrobbanna, csak lépjetek a Cure menübe...). Szóval átugrottam a Petyához egy kis baráti csevelyre. Bedobtam az ötletemet, miszerint folytatnám ezt a gyűrűs rohangálós izét, és esetleg feldobnám egy kis sztorival. Először meglepődött, de miután felvázoltam a történetet, rögtön rábólintott. Így kérem, készül a 4. rész, melynek alcíme: „A Gollam is visszatér". Tudom, hogy bekrepált az a kis t***, de semmi vész, újraklónozzuk (lásd Alien 4.-Ripley replay). **(Ellen Ripley. Ja és Martin, Ridley Scott az első részt csinálta, az Aliens James Camerontól van. /70. szám, Hardver Rovat./ A suliban mindig azzal ugrattak, hogy minden felesleges apró dolgot kiszúrok és megjegyzek. Vajon miért mondták ? Krisz :)** *(Nálunk a suliban szőrszálhasogató kecsegnek hívták az ilyeneket, és hetente kétszer jól el is verték őket. Martin :)* Kissé bekrepált csórikám, előtör belőle a gyűrűmánia, összeszed egy csomó számára kedvesz fegyvert, és mindenkit lemészárol, aki önként nem nyújtja át neki ékszerét. Persze még nem minden, előkerül Frodó is, akin elő-tör a para, és minden gyűrűt el akar pusztítani. Ebből lesz ám a kalamajka(papa). Ő sem lesz kispályás lézernyaláb-kibocsátó fegyverével. További titkokat sajnos nem árulhatok el az egyébként Arany csirke és Oscar-díj gyanús filmemből. Éppen keresem a szereplőket (sztárokból a kínálat bőséges: Leó, Győző, Pákó..., tehát van miből válogatni). Ha jók lesztek, küldök kedvcsináló előzetest. Mautner Krisztián, Budapest UI: Nem lehetne Martin helyett Dzson beleszól :P **(Fantasztikus, lebilincselő sztori, úristen megőrülök! Figyelj már, nyár végére egy hegyomlás leszek! Játszhatom én Conant ? Kérlek! Pleeease! Hajlandó vagyok ágyékkötőig levetkőzni! Kicsit átírjuk a forgatókönyvet. Már látom is magam előtt: apám kardjával halomra kaszabolom az Uruk-hai-okat, és a csúcsjelenetben legyőzöm Thulsa Doomot, a gonosz varázslót /Saruman unokaöccsét/, és véget vetek a kígyókultusznak! Krisz)** *(Nem tudom, milyen drogot szedsz, de ebből én is kérek! Martin :)*

Ahoj! 576 Team! Ubul a nevem, és gondoltam most már tényleg írok a betyárját! Bevezető: a lap jó, és pár tesztelő is (Csipi M Lee). Nekem DC-m és X-em van. **(A legjobb kombináció. Krisz :)**

A miniteszt felhívásra mellékeltem a MOH: European Assult-ot. **(Nem volt rossz, de nem az X-es MOH: Frontline volt a sorozat első tagja, hanem PS-en kezdte meg pályafutását. Később lett PC-s epizód, majd PS2-es, és aztán jött ki X-es verzió. A „Martin beleszól" pedig nem azt lett volna, hogy: „Ez igen! Igazi FPS, gyönyörű grafika, Király! De srácok, ki ez az Ubul ?!", hanem valami ilyesmit írt volna, amikor Martin meglátja a 10 pontos értékelésedet: „Hát, most itt eléggé bele kellett nyúlnom Ubul értékelésébe, inkább nem is mondom hány pontot adott rá. Némely elemzők szerint még ennyit sem ér. Rókabőr..." Krisz:)**

Krisztián felvetése a májusi Cseviben. Hát igen, vegyük a Splinter Cellt. Az első részt a mai napig imádom, és néha előkapom, hogy az éjjellátóval benyissak egy kivilágított szobába (felér egy vakítógránáttal). A második rész szintén bitang jó, bár kevés az újítás benne. És elérkeztünk a legújabb darabhoz, a Chaos Theory-hoz. A grafika tényleg elképesztő, és hát új dolgok is vannak benne bőven (hack-elés, fentről fojtás, késelés, különböző leütések, COOP MODE). De az a nagy helyzet, hogy ez volt az a SC, amihez nem volt szükségem leírásra. Azt hiszem ez mindent elárul, tisztára mint amit a RE 4-ről írtatok: „kapuk lezáródnak, és amíg le nem gyilkolsz mindenkit, addig nem mehetsz tovább". **(Ilyen játékmenetű stuffok közül most csak a Ninja Gaiden jut eszembe. Krisz)** Na jó persze a kettő nem ugyanaz, de értitek ugye ? Kezdik elveszíteni a hangulatukat a játékok, csak olyan „lövöldözős izék" lesznek, ahogy Martin mondta a Ghost Recon 2-ről. **(Azért ez így nem teljesen igaz. Az SC3-nak, és a RE4-nek van az utóbbi idők legmagasabb átlagértékelése /95 és 96 %/ a neten. Baromi jó játékok a maga nevükben, csak mint folytatások furcsák. Az RE4 persze teljesen kifordult önmagából, de mint ahogy azt írtam a cikkben, a Chaos Theory szerintem a legjobb SC rész lett, főleg ha ki tudod használni a multiplayt. És a Tenchuhoz hasonlóan az SC3 is rendelkezik pályák végi kiértékeléssel. Próbáld meg 100 %-ra teljesíteni a pályákat, az már piszkosul nehéz. Krisz)** Remélem a Shenmue nem jut erre a sorsra (ha folytatják egyáltalán valamikor), amikor megmutattam anno egy barátomnak, azt mondta: Mi ez ? Ebben nem történik semmi! Hogy magyaráztam volna el neki, hogy a Shenmue 2-ben a szökőkútnál körülnézni, már az is maga az élvezet, a többiről nem is beszélve **(Erről az jut eszembe, amikor egy bizonyos „fiatalokat felvonultató csatornán" tesztelték a Gran Turismo Prologue-t, és úgy nyilatkoztak, hogy a grafika ütős, de az irányításon még lenne mit javítani. Szegény kis tudatlan lúzerek. :) Shenmue 2? Hogy a nagyra becsült Veres Miki szavaival éljek: „a videojáték történelem legmonumentálisabb alkotása". Ezt persze már majdnem 4 éve írta, de ha majd kijön a Shenmue 3, akkor a Metal Gear és a Zelda majd sírva borulhatnak egymás vállaira. Krisz :)** Hiányoznak az új ötletek. Az X-es Riddick egy jó kezdeményezés volt, nem csak akció. Egy PC-s haverom ezt az első percnél megunta. **(Kezd tele lenni tököm azok fikázós PC-ssel. És ezt a felbontásmániát is nagyon unom. Krisz)** Nextgen téma: csak akkor van esélyük, ha valami egyedit tudnak felmutatni. A PC-vel nehéz lesz versenyezni, mindegy nem is kell. **(Egy barátom apja min. másfél éve vette a kapható legbivalyabb gépet. Ehhez képest SVGA-n már szaggatott a San Andreas. Egy másik barátomnak a 2.4 Ghz-es gépén szaggatott a Doom 3. Persze a legbivalyabb, legdrágább és legjobban felszerelt gépeken ilyen probléma nincsen, de a mostani konzolokon, ha valamivel kisebb felbontással is, de tökéletesen futnak ezek a játékok. És nekem jobban bejön egy játék egy 92 cm-es szélesvásznú tévén, DD 5.1-es térhangzással, és irányítóval. Az újgenerációs gépeken eleve lesz HDTV opció, pl. az Xbox 360 esetében minden játék esetében, amely eleve az XGA-nál kezdődik. És szerintem még 5 év múlva sem kell majd a PC mellett szégyenkeznünk, szerintem. PC, mint vetélytárs ? Ugyan már! Krisz:)** További jó munkát kívánok nektek! Barabás Gergely, Józsefváros

Hello Krisztián és 576 TEAM! Az SC: Chaos Theory cikkedhez szeretnék hozzászólni, és egyben a májusi számban felvetett témához is. Először is gratulálok a fent nevezett cikkedhez. Már a Cold Fear-ból is „fájintos" irомány kerekedett, de a Splinter Cell cikked az eddigi legjobb szerintem! A „Változnak az idők" bekezdésben leírtakkal szóról szóra egyet értek veled. **(Köszönöm, köszönöm. A fórumon és az emailekben is ezt a két cikkemet szokták a legjobban dicsérni. Krisz)** *(Szééép, magadnak írod a leveleket a Csevegőbe? Martin)* Nekem is volt, van és lesz is Dreamcastem. Az ottani Jet Set Radioban behoztam minden rejtett karaktert, megvan az összes grafiti soul. **(Le a kalappal, akkor igazi hardcore játékos vagy. Én nem vittem végig. Krisz)** *(...és közben magadat dicséred. Martin)* Viszont X-en a JSRF hiába az egyik leghangulatosabb anyag szerintem, a Panzer Dragoon Orta mellett már nem volt kedvem végignyomni. Egyszerűen azért, mert nincs benne kihívás, túl könnyű: kemény HARDCORE-ból gyenge, puhány, lájtos SOFTCORE játék született újjá. **(A JSRF-t se vittem végig. Az egyik pályán nem jöttem rá, hogy hogyan kell valahova felugrani, aztán meguntam... A PD-t is meg kéne már vennem. Krisz)** A Splinter Cell is hogy el***vult! Mi az, hogy bármikori mentés? Na ettől mentem le hídba, meg a Csontkovácshoz. Meg hogy már majdnem megdicsérnek, ha kinyírok egy civilt, meg a 3D-s térkép? Ez már CSAK névről Splinter Cell! Nekem ez a véleményem az új részekről, úgy általában mindről. **(Mondom, nem olyan vészes a helyzet. Próbáld ki nyugodtan a játékot, és ha túl könnyű, akkor hajts rá a 100 %-os teljesítményre. Akkor nem ölhetsz civileket, és nem nagyon menthetsz bármikor. Krisz)** De sajnos szomorúan írom le ezeket: Forradalmat várok a nagy folytatásoktól, de a sok balga ember leveri, mielőtt az kitörhetett volna! **(Ja ja, a kiadók sajnos nem a maréknyi régi motorossal törődnek, kivéve a Nintendót. Krisz)** Légy szíves írd már meg a véleményedet a 2D-s játékokról, főleg a lövöldözősökről (ez az én zsánerem). **(Hát a Ratchet 3-ban /két "t"-vel, ugye Martin bá ?/ bejöttek Qwark kapitány kalandjai, és ha letennének elém egy Ikaruga-t, biztos ellennék vele, de külön vásárlásra legfeljebb csak a Metal Slug 3, vagy az Alien Hominid esetén adnám a fejemet. Krisz)** A további munkádhoz sok sikert kívánok, csak így tovább Krisztián! Amíg Konzol a Konzol, előfizető maradok! Nándi, Sztankó Nándor, Budapest

T. Krisz és 576 Team! 17 éves vagyok, és kb. 10-12 éve foglalkozom videojátékokkal. Több gépem is volt, egyformán játszottam PC-vel és konzollal is. Jelenleg Xbox-om van. Azt a gondolatmenetet szeretném megosztani veletek, amit két cikk ihletett: egy régebbi warezolásról szóló, és Ali Cs Enthusia cikke. **(Jaj, amit a Csipi ott az Enthusia cikk elején levágott, az haláli! Krisz:)** Mi van ma Mo.-on ? Ha belenézek egy apróhirdetési újságba, csak azt látom: „csippelt Xbox", „módosított PS2". Mikor eladtam a PS-emet, mindenki azt kérdezte: viszi-e a másolt játékokat ? Miért kell a gépeket chippelni, másolni a játékokat? Tudom, olcsóbb meg minden. De mikor rámegy a gépetek, akkor is jó móka? Szerintem nem. Láttam már olyat, hogy valaki nekiállt veszekedni a boltossal, mert a másolt gamek miatt kiégett a gépében az olvasófej, megéri? Szerintem nem. Nekem nincs sok pénzem. Játékot csak használtan, és így is csak régebbit tudok venni. Pl. MGS 2: Substance. Pedig warezolva biztos meg tudnám szerezni a legújabb játékokat. Szívesebben nézek a polcomra úgy, hogy eredeti játékok vannak. És miért van az, hogy ti „hardcore gamerek" akiknek minden megvan, jófféle *** DVD-n, alig játsszátok végig a játékokat? Azokat is csak cheatekkel. Ismerek ilyen embereket. Nekem élvezetesebb egy eredeti játékot végigjátszani, talán azért, mert ha már sok pénzt adtam ki érte, akkor maximálisan ki szeretném élvezni. Nem akarok ártani a cégeknek. **(Jaj, szegény cégek! Krisz:)** *(Jaj, szegény Krisz. Martin)* Nem akarom tönkretenni a gépemet. És ami a legfontosabb, ne vesszen el a játékélményem. Ezzel a levéllel nem azt akarom elérni, hogy vegyétek ki a chippeket és dobjátok ki a másolt játékokat, csak gondolkodjatok el egy kicsit. Mortaro, Gáspár Miklós, Győr

(Függetlenül attól, hogy mit gondolok a warezolás erkölcsi oldaláról, említenék néhány tényt. Szerintem botrányosan drágák hazánkban a játékok, legalábbis a fizetésekhez képest mindenképpen, és most senki ne jöjjön nekem a kamu átlag havi 70 ezres statisztikákkal, vagy hogy az átlag havi zsebpénz meg 10-15 ezer körül van. A legtöbb ember ennél jóval kevesebbet keres, így sok gyerek gyakorlatilag keresztet vethet a konzolokra, az édesanyjának egyszerűen nincsen rá pénze. Ezért játszanak PC-n, vagy warezolnak. Igazság szerint még akkor is jobban járnak anyagilag, ha közben 3 gépük is tönkremegy. Ami a végigjátszást illeti, én pl. csak 40 %-ig vittem a Metroid Prime-ot, pedig egy 10-esért vettem. Egyszerűen nincsen már rá időm, és nem tudnék benne újra elmerülni, és különben is ott van még a második rész. Egyébként nagyon becsületre méltó a hozzáállásod, le a kalappal Miklós. Krisz) *(És akkor most legyen ez az utolsó levél a warez témában, mert eléggé unom a sírást, hogy „nem keresek eleget, hogyan vegyem meg az eredetit", és ugyanennyire unom a „csak eredetit, mert az úgy helyes" témát is. Mindenki csinálja úgy, ahogy akarja. Martin)*

Hi Krisz! A májusi Konzolban az írtad, ha a MOH eredetiben van meg, akkor elvileg nem különbözhet a mesterlemeztől. Nos az enyém, és a haveromé is eredeti. Nála is ugyanazok a bibik. Akkor lehetséges, hogy már maga a mesterlemez is sz*r ? (Egyébként már sikerült kódokat szereznem.) Ha igen, akkor ba**ák meg magukat az EA-nél, hogy nem képesek lelkiismeretesen kiadni egy játékot! Szégyen! **(Akkor a PAL-os verziók biztos, hogy mind ilyenek. De valószínűleg nem is hiba, hanem direkt úgy írták a játékot, hogy meg kelljen venned valamilyen kódos magazint az extrákhoz. Krisz)** A NFS szerintem már tisztára elkorcsosult. Az Underground semmiben sem hasonlít már a régebbi részekhez. Az NFS 4-ben volt legalább néhány exkluzív autó, amit rendesen össze lehetett törni, változatos pályák, üldöző rendőrök, no meg tuning. Most az Und.-ban mi van ? Egyhangú sötét városi pályák, gagyi autók, törés nuku, rendőrök nuku. Persze ott van a szerteágazó tuninglehetőség, de az igazság az, akárhogy tuningolom a Volkswagen Golfot, nem lesz belőle Lamborghini. Szerintem ez a játék azoknak jön be, akik már tízszer megnézték a Halálos iramban című filmet. Nekem nem jön be, és kész. **(Én is egy Hot Pursuit jellegű NFS-et szeretnék. Krisz)** Az RE 4-el semmi bajom nincs, csak az, hogy RE 4 a neve. A Capcom igazán adhatott volna neki valami más címet, mert ez így egy kicsit erőltetett, semmi köze az előző részekhez. **(A név eladja a terméket. De a minőségét tekintve most csak az igazi RE rajongók érezhették magukat átverve. Attól még, hogy akció, kötelező darab. Krisz)** Jövőre jön a PS3! Az egyik szemem sír, a másik nevet. Biztos **rva erős gép lesz, na meg **rva drága is lesz. Szerintem nem fognak annyit eladni belőle, mint PS2-ből. Meg aztán a játékok mennyibe fognak rá kerülni? A másik szívfájdalmam, hogy mostanság egyre több játékból marad ki a multiplayer mód, és helyette online módot raknak bele. **(Ezért jó az X-es system link. Krisz)** A PS3 félő, hogy a gazdagok sportja lesz. Üdv: Vincze László Szolnok

UI: Hogy lehet az, hogy 110 kilós Schwarzeneger vagy, és közben meg félsz a horror filmektől? Én már jó néhány tucat horrorfilmet megnéztem, de még mindig a középiskolától vannak rémálmaim. **(Hát Arnoldtól egy csöppet még messze vagyok, és tipikus rákhoz illően, az erős külső érző lelket takar. :) Egyébként nem félek a filmektől, már minden létező horrort láttam, csak lefekvéskor sz*r aznap este. Olvasd el a márciusi számban a Project Snowblind teszt elejét. Ott írtam a visszatérő középiskolás rémálmomról: Pl. Év vége van, kezdődik a törióra, és én egy büdös kukkot sem tudok, ehhez képest még semmilyen jegyem sincsen. Vagy amit nagyon gyűlölök, az utolsó pillanatban tudom meg, hogy másnap érettségi lesz. Krisz :)**

Gondolom Martin is ezt tanácsolja nektek az aktuálisban, de azért én is elmondom: ne konzolozzatok, inkább menjetek ki focizni, vagy strandolni. Sasoljátok a csajokat/pasikat, ahogy tetszik, és bulizzatok sokat. (Azért csak óvatosan a napozással.) Konzolt csak esős időben vegyetek elő, és akkor is barátokkal. Külön nem kérdeztem meg, de gondolom most is tartunk egy hónap szünetet, úgyhogy sziasztok, jó nyaralást, szeptemberben gőzerővel visszatérünk, én legalábbis tutira. :) *(Abban a szeptemberben, amikor már nem fogsz nálunk dolgozni? Martin :)*

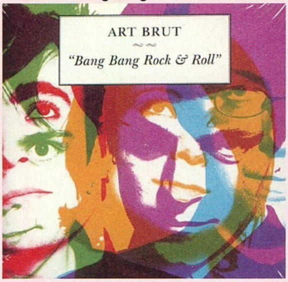
Krisz
rajkrisz@freemail.hu

ZENE

A PÁLMAFÁK TÁNCOT JÁRNAK LENT A BÍCSEN

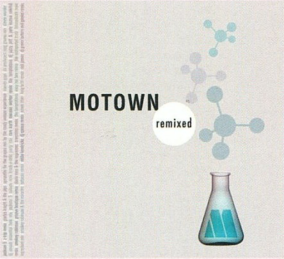
Ez a nyelvújító elemekkel alaposan felvértezett szövegrészlet az örvendetesen rövid időn belül (f)eloszló Unisex együttes „Itt a nyár újra" című örökbecsűjében hangzott el. Persze semmi köze a most következő lemezekhez, csak a múlt héten véletlenül belebotlottam valahol. Megesik az ilyesmi. Azóta ez zakatol a fejemben. Folyamatosan. Elég idegesítő. Néha ordítani lenne kedvem. Mint például most. AZ UNISEX ELMEHET A JÓ... Szóval itt van az idei hálidéj szezon 3 aduásza. Hallgassátok ezeket. Ne Unisexet!

Art Brut – Bang Bang Rock & Roll /Fierce Panda/



Eredetiséget keresni az Art Brut zenéjében éppen olyan felesleges, mint logikus történetvezetést elvárni egy Vin Diesel filmtől. A primo punk elemekkel feldúsított britpop már akkor sem számított az újdonságok közé, amikor az agyonhájpolt Libertines-ről azt állították, hogy igen. Tovább súlyosbítja a helyzetet, hogy a frontember Eddie Argos énekteljesítménye kicsit olyan, mint amikor egy kellően részeg baráti társaság próbálja hitelesen előadni az I Should Be So Lucky-t. Meglepő módon a dolog mégis működik, ami többek között a remek szövegeknek (a Hennesey / Morrissey rímpár mindent visz) és a két és fél perces felvételekbe sűrített tömény energiának köszönhető. Az Art Brut debütálása lehet, hogy nem olyan elegáns, vicces vagy bulis, mint a konkurencia (Bloc Party, Kaiser Chiefs, Bravery), ettől függetlenül a BBR&R az év egyik legkiemelkedőbb popteljesítménye. Csak így szimplán.

Motown Remixed /Universal/



Aki az ízléses borító mögött egy tipikusan nyári, egyszer használatos csillát válogatást sejt, nem téved. Nagyot. A Motown Remixed koncepciója az volt, hogy az alapból emlékezetes Motown klasszikusokat (The Temptations, Marvin Gaye, Jackson 5...), jó ízlésű remixerek segítségével megismertetik az új generációval is. A számításba nem is csúszott semmi hiba, mindenki hozza az elvárható színvonalat, nem kell félni attól, hogy egyszer csak szembejön a Papa Was A Rollin' Stone veretős trance verziója. A legtöbb esetben megmaradt a számok eredeti szerkezete, csak pár kisebb plasztikai beavatkozás elvégzésére volt szükség. Bár jövő ilyenkorra valószínűleg már senki sem fog emlékezni rá, a Motown Remixed tökéletesen alkalmas egy nyugágyban töltött, tikkasztó délután (egyik kézben egy színes koktél, a másikban egy svéd szupermodell) zenei aláfestésére. Ja, és nem foglal sok helyet a bőröndben.

Vitalic – OK Cowboy /PIAS/



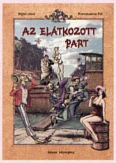
Ha szóba kerül a mai francia elektronikus zene, mindenki kapásból a Daft Punk nevével fémjelzett könnyed discoid house-ra asszociál. Hiába az olyan nagyágyúk, mint Laurent Garnier (nem, nincs semmi köze a szemránckrémhez...), a gall techno soha nem tudott igazán jelentős lenni. Na ezt fogja durván megváltoztatni az OK Cowboy megjelenése. Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy a lemez a négynegyedek mellett erősen építkezik electroból is. Ez ugye azért jó, mert a statisztikák azt mutatják, hogy valami miatt az átlagos zenehallgatók nem szeretik, ha hetven percen keresztül folyamatosan baszakodnak a legnemesebb szervükkel (gyengébbek kedvéért: agy). Így viszont semmi gond, két dancefloor favorit közé (gyilkos: La Rock 01) mindig ügyesen be van illesztve egy-egy játékosan laza, tökre Air-es gyöngyszem. A Cowboy electroclash vonatkozását (My Friend Dario, No Fun) most csak azért nem említem meg, mert a kedves előadó nem szereti ezt a kifejezést. Basszusból jeles...

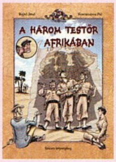
Intellektuális olvasóink kedvéért következzenek a hónap pophírei. Paris Hilton hotelmilliárdos és luxuslotyó a House of Wax kultúrhorror után most a popbizniszbe is belemalackodna. Az eleddig cím nélkül futó debüt (Paris Calling mondjuk?) Augusztus magasságában támadja be az igényesebb (!!!) lemezboltokat. Ha van egy kis szerencsénk addigra a magánéleti válságba került masszívan szánalmas Linkin Park is feloszlik. A Limp Bizkit nem oszlik, ellenben nem is népszerű. A zenekar új E.P-jét még a nagy számú H.I.M pólós tinilány sem tudta megmenteni a csúfos bukástól. Állítólag a banda retardált énekese Fred Dunszt a hír hallatán fekete bézbólsipkát öltött... Nem fogjátok lehinni, de Britney még ebben a hónapban is terhes, az arc nélküli emberről meg kiderült, hogy nem molesztált. Mintha bárkit is érdekelne!

KÉPREGÉNY

EGY KÉT HÁ, IRÁNY A LÉGIÓ!

Egri csillagok
Beszterce ostroma
Az elátkozott part
A három testőr Afrikában
Az előretolt helyőrség
Képes Kiadó, 2005









Akármennyire is furcsán hangzik, tényleg létezik olyan, hogy klasszikus magyar képregény. Az egyik ma is aktív rejtvénymagazinban (Füles) folytatásokban leközölt irodalmi klasszikusok és satöbbik több generáció számára bírtak tartalmas szórakozást nyújtani. A *Képes Kiadó* emberei most jól belenyúltak az archívumokba és a szükséges restaurációk megtétele mellett újra elkezdték kiadogatni a Korcsmáros Pál nevével fémjelzett füzeteket. Roppant élelmes módon egyszerre két fronton kezdték meg a nyomulást és a szépirodalom mellett kapásból elindították egy szintén Korcsmáros mester által rajzolt **Rejtő sorozatot** is, ami (meglepetés!!) Rejtő Jenő műveit hivatott rajzos formában prezentálni. Előny a klasszikusoknál, lássuk mennyire érdemes befektetni a Beszterce ostroma, ill. Egri csillagok kockás változatába. Előrebocsátom, hogy egyik könyvnek sem vagyok a rajongója, így a fekete-fehér füzetek végigolvasása után sem éreztem olthatatlan vágyat arra, hogy eredetiben olvassam végig Vicuskáék epikus láv sztoriját. Egyébként jó. Itt most el lehetne menni egy olyan irányba, hogy vajon meddig érdemes lemenni azért, hogy a mai fiatalokat olvasásra bírjuk (Hamlet rajzfilm, Anyegin uzsidoboz, Kaffka akciófigurák), azaz feltétlenül szükséges-e az irodalmat képregényesíteni, de jobb a békesség, erről majd máskor.

Ugorjunk inkább a rendkívül igényes könyvformátumban rejtőző :) Rejtő sorozatra. A keményfedeles borítón a félidióta vásárlóknak egy felirat adja tudtára, itt most színes képregény következik. És valóban, a kötetek 100%-osan megfelelnek a borító által támasztott roppant szigorú elvárásoknak. Én szívem szerint még hozzá tenném a kellően hosszú, vicces, fordulatos jelzőket is, csak az már nem lenne olyan egyszerűen elegáns, mint a „színes képregény". A témaválasztás természetesen telitalálat, Rejtő stílusa, humora remekül átjön a kis képkockákon keresztül is. Hát igen, azt hiszem így kéne kinéznie minden 2005-ben megjelenő (színes) képregénynek. Szerencsére mindkét sorozat rendszeresen jelentkezik majd új részekkel, úgyhogy nem kell attól félni, hogy kifogytok az olvasnivalóból.

Kellemes színes és fekete-fehér képregény olvasást és ne feledjétek Franz Ferdinand a Szigeten. Ott találkozunk! Ooops majdnem elfelejtettem, hogy a képregények átdolgozását Garisa H. Zsolt és Varga „Zerge" Zoltán végezte el. Gratula!

ANIME / FILM

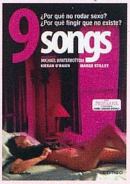
I STILL HAVEN'T FOUND WHAT I'M LOOKING FOR

Anélkül, hogy túlmagyaráznám a dolgokat, meg voltam győződve, hogy ez a két film TAROLNI fog. Aztán időközben kiderült, hogy nem annyira. Ettől persze még simán ütik az átlagkínálatot, csak lehetnének jobbak is. Akár.



Gőzfiú /Steamboy/
Műfaj: retro anime
Kiadó: Warner
DVD: DD 5.1 angol, japán; angol DTS; magyar felirat
Extrák: előzetesek, werkfilm, interjú, kisfilmek...

Na mármost itt ugye attól kéne hanyatt vágódnia az egyszeri filmnézőnek, hogy a cuccot az Akira rendezője ütötte össze. Mivel ez felénk nem bír túl magas reklámértékkel, és egyébként se szoktam bedőlni az ilyen marketingmaszlagnak, az alkotók most kénytelenek lesznek a csavaros történettel, ill. a bomba látvánnyal meggyőzni. Az első kategória kapásból bukós, a sztori legnagyobb fordulata sem lépi túl a Jóban-Rosszban izgisorozat színvonalát. Van benne technikai zseni kisfiú, hisztis **csa csajszi, gátlástalan apuka és egy gömb, ami gyakorlatilag kifogyhatatlan enerdzsivel bír. A végén egy repülő vidámpark befagyasztja fél Londont. Tiszta dokumentumfilm. Szerencsére a látvány tökéletesen kárpótol a lapsi sztori miatt, irtó jól vannak megrajzolva a steampunkos (gondolj a Wild Wild Westre) szerkezetek. Meg a grandiózus belső terek, meg a szereplők, meg a... Szóval a kidolgozás profi, az i-re a pontot azonban a filmes kamerakezelés teszi fel. Így a végén még a kliséhalmaz történettel együtt is inkább pozitív irányba billen a mérleg, és bár a Gőzfiú nem fog bekerülni az igazi klasszikusok közé, asszem' nem kell ecsetelnem, hogy mennyivel igényesebb az ötlettelenséget erényként lobogtató amerikai konkurenciánál (bámulatosan ízléstelen: Madagaszkár)



9 dal /9 Songs/
Műfaj: sorozat orgazmus
Kiadó: Best Hollywood
DVD: olyan nincs, kizárólag VHS-en jelent meg

Az olyan filmeknél, mint a 9 dal, mindig érdekes megfigyelni, hogy a felháborodást kiváltó jelenetek szerves egészet alkotnak a film egészével, avagy csupán sokkolás végett kerültek a történetbe. Jelen cikkünk tárgya valahol a kettő között helyezkedik el. Egyrészről a remek koncepció (egy kapcsolat felvázolása kilenc jelenetben) és a művészi rendezés garantálja, hogy az alkotás bekerüljön a legújabb kori nagyonkult filmek körébe. Másrészt viszont az üdítően friss első fél óra után könnyen olyan következtetésre juthatunk, hogy amit látunk nem más, mint egy élő fellépésekbe oltott amatőr pornó. Matt és Lisa kapcsolata még csak vázlatosan sem kerül bemutatásra, arról ellenben minden ötödik percben meggyőződhetünk, hogy ez a két ember mennyire jól tudja együtt múlatni az időt (gyengéden, durván, megkötözve, a fürdőkádban...). Persze hasonlókat láthattunk a Ken Park esetében is, csakhogy ott a húzós jeleneteknek megvolt a saját helye és célja, a 9D esetében viszont enyhén öncélúnak tűnik minden. Egy kölcsönzést azért megér a dolog, mert még mindig nagyon ritka az ennyire merész film, ráadásul olyan együttesek nyomják a zenét, mint a Primal Scream, a Blacl Rebel Motorcycle Club, a Dandy Warhols vagy a Franz Ferdinand. Szex, drogok, rock & roll. Mindez egy filmben.

PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

IX. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM
2005 JÚLIUS-AUGUSZTUS

799,- Ft

KONZOL



VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT

SAMURAI WESTERN (PS2)

HAVI TÉMÁNK: KORHATÁR NÉLKÜL • BIG + ANTARU IN JAPAN • KILLER 7 • JUICED • BATMAN BEGINS • DESTROY ALL HUMANS
PILOT DOWN • CONKER: LIVE AND RELOADED • BEAT DOWN • COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM • FANTASTIC 4 • ADVENT RISING